昭和63年1月8日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第3巻第1号通巻第43号　昭和61年10月27日第3種郵便物認可

第2・第4金曜日発行

ファミリー コンピュータ™ ゲームマガジン

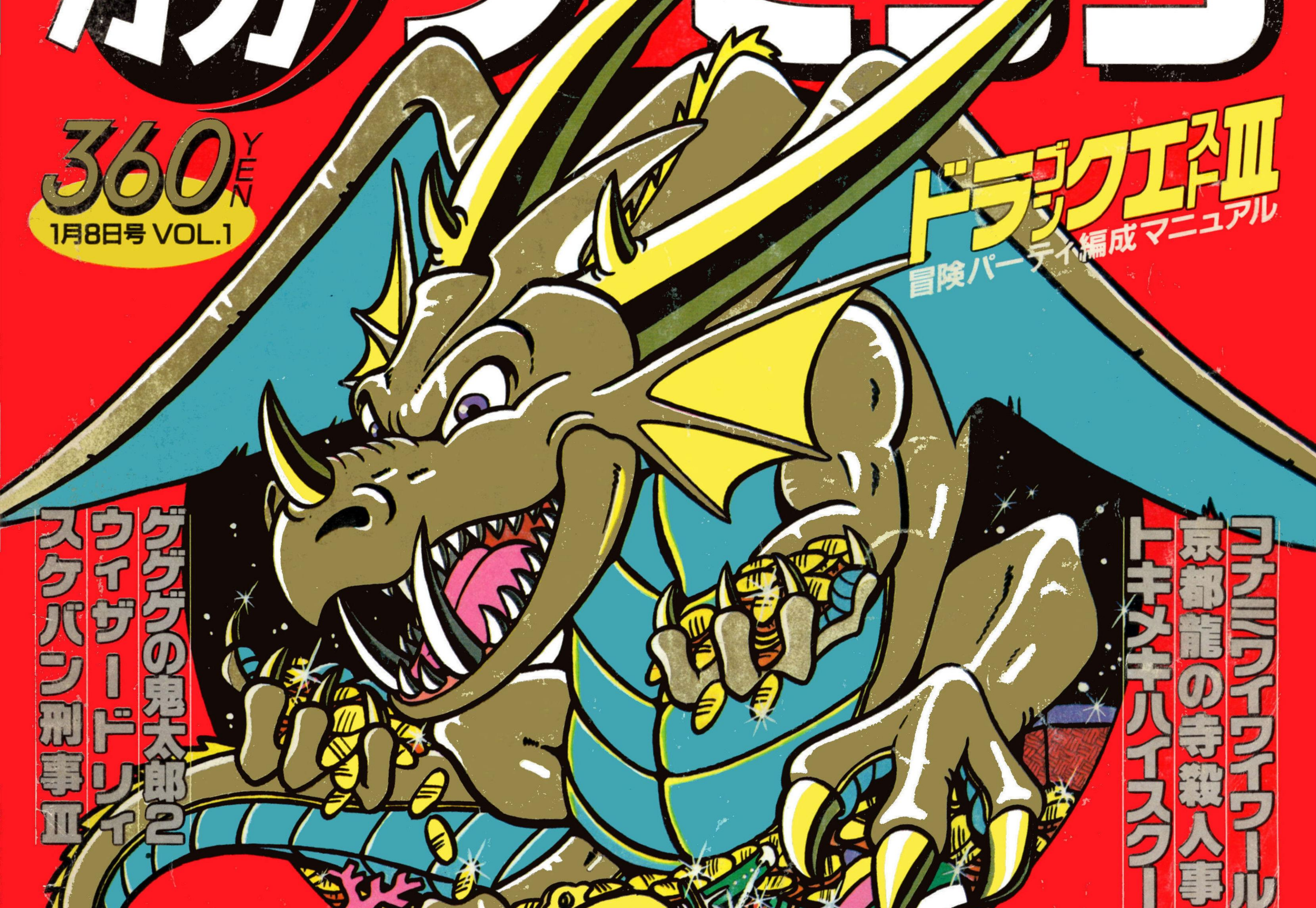
マルカツ 勝ファミコン

360 YEN
1月8日号 VOL.1

ドラゴンクエストIII
冒険パーティ編成マニュアル

ゲゲゲの鬼太郎2
ウィザードリィ
スケバン刑事III

コナミワイワイワールド
京都龍の寺殺人事件
トキメキハイスクール



新年おめでた2大付録

1 ファイナルファンタジー決定攻略本 2 PCエンジン全ソフト・ガイドブック

スクープ! エンジン版R-TYPE初公開!!

SETA

株式会社 セタ
〒152 東京都目黒区中央町2-8-8
お問い合せ、03(791)0938

私に勝った人たち。

あなたの挑戦を待ってます。

打倒森田将棋を果たした人、ヒト、ひと。

■8月下旬から10月中旬までに一級から五級を認定された人々。

（敬称略）

勝ったら、うれしい、ごほうびです。

打倒『森田将棋』を果たすことができたら、その棋譜を、パッケージに同封された「級位認定申請書」に書いて、『日本将棋連盟』へ送って下さい。 あなたの棋力に合った問題が、往復葉書で届きます。その解答を送り返しますと、あなたの実力を公平に評価した、級位認定状が届きます。これは、総合棋力2級の『森田将棋』だけの特典です。



●対局／先手と後手、相手の強さ、を自由に選んで対局がおこなえます。
●再現／対局の反省、詰め将棋の解答を見るために、それまでの棋譜を保存、再現できます。
●盤面／対局(二枚おちなど)や、詰め将棋のために自由に盤面を作れます。
●詰め／コンピュータに詰め将棋を解読させることができます。

初のメガロムWラム(ワーク)バックアップ 16ビット版の市販ソフトより強い。

新開設・セタネット

TEL 03-791-1319ファミコン情報をみんなで交換しよう。通信パラメータは8ビット、ノンパリティーストップビット1、XON制御あり。300/1200BPS自動切換です。

「森田将棋」

●社団法人日本将棋連盟認定 総合棋力2級
●ファミリー コンピュータ TM用カセット/好評発売中 標準小売価格¥5,500
●初心者の方には、本将棋内藤九段将棋秘伝 標準小売価格¥4,500


東芝EMIの任天堂ファミリー コンピュータ™用カセット
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
MPIRE CITY 1931
RESENTED
舞台は1931年のマンハッタン、キミはギャングに命をねらわれる主人公のディーンだ。ビルの中や倉庫のかげからようしゃ無くふりそそぐ弾丸の雨。悪の限りをつくす悪漢たちに、ディーンの怒りがさくれつする、そしてマグナムが吠える。もう後にはひけない。凶悪なギャングたちをやっつけるのはキミしかいないのだ。ヤワな遊びは終わりにして、キミも本物のハードボイルドを体験してくれ。最後の難関、大ボスの部屋ではスリルいっぱいの対決シーンが待っている。
12月25日 発売
ルール無用のシティ・サバイバル・ゲーム
マグナム危機一髪
エンパイアシティ―1931
C 1987 TOSHIBA EMI I.S.I.
希望小売価格¥5,300(予価) FS-2007G(TFS-MG)
東芝EMIのファミコンソフト
TOEMILAND
■お問い合せは:東芝EMI株式会社・第II営業本部・開発販売2課03(847)1491/第II営業本部・東京営業部03(843)5081/東京第1支店03(844)5805/東京第2支店03(843)3751/第II営業本部・大阪営業部06(376)4131/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713
ビッグチャンス!
マグナムグッズがもらえる
「マグナム危機一髪」の発売を記念してトミーのサバイバーショットやマルシンのエアガン、オリジナル・トレーナーなど豪華景品が当るキャンペーンを実施中。あれもこれもみんな欲しいものばかり。じゃんじゃん応募しよう!
REVOLVER S&W M29 44MAGNUM

ファミリーコンピュータゲームマガジン

(マルカツ)勝ファミコン

第1号 もくじ

(1988年1月8日発行)

表紙イラスト・早川茂喜／デザイン・関野邦章(12to12)
タイトル・高木和雄／製版・清水　治(大日本印刷)

34


6

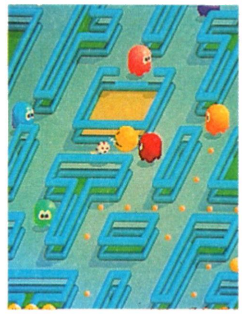

26



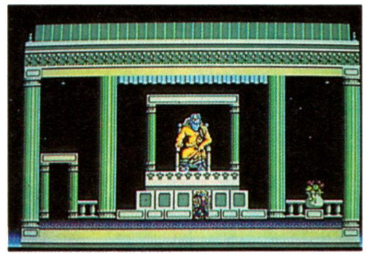
40

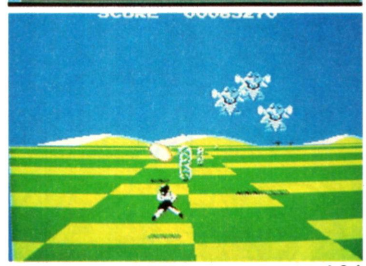


102

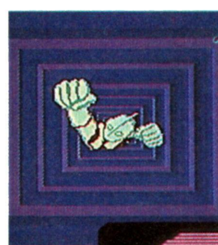


106

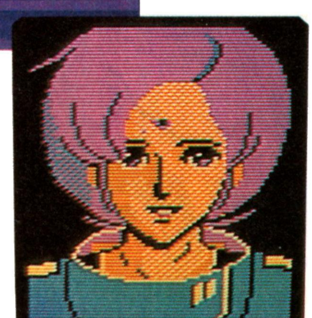




126



128



131



《表紙のことば》

ワシがドラゴンのなかのドラゴンである、ゴールドドラゴンじゃ。どうもワシは昔から悪い奴がきらいでな。だから善良な人間たちに頼まれると、ついついひと働きしてしまうのじゃ。もっともそのお礼のつもりか、人間たちはせっせと財宝をみついでくれるわい。ワシらドラゴンは宝が大好きじゃからなあ。なに、宝を集めてどうするのかじゃと。知れたことよ、この腹を黄金メッキで覆うのさ、ハハハ。

《GAME INDEX》

※付①・付②は、別冊付録の意味です。

お年玉付録2

PCエンジン 全ソフトガイドブック

『妖怪道中記』『ネクロマンサー』2大作必勝法、ハドソン中本氏のインタビュー、そして発売中の全ソフトレビューと、PCエンジンのすべてがわかる。

スクープ！ エンジン版R-TYPE初公開!!





1

ゴブリンは血のめぐりが悪いだけ、よけいガンコでなかなかだませそうにない。マルコがいくら熱心にたのみこんでも、食料をちらつかせても絶対に受け入れてくれない。「手形を見つけて出直すしかないよ」マルコが言った。**オオカミの鼻の方角へ行く→76、低地につづく道を行く→89**

勝（マルカツ）クリスマス・スペシャル

出血サービス―スクープのオンパレード!!



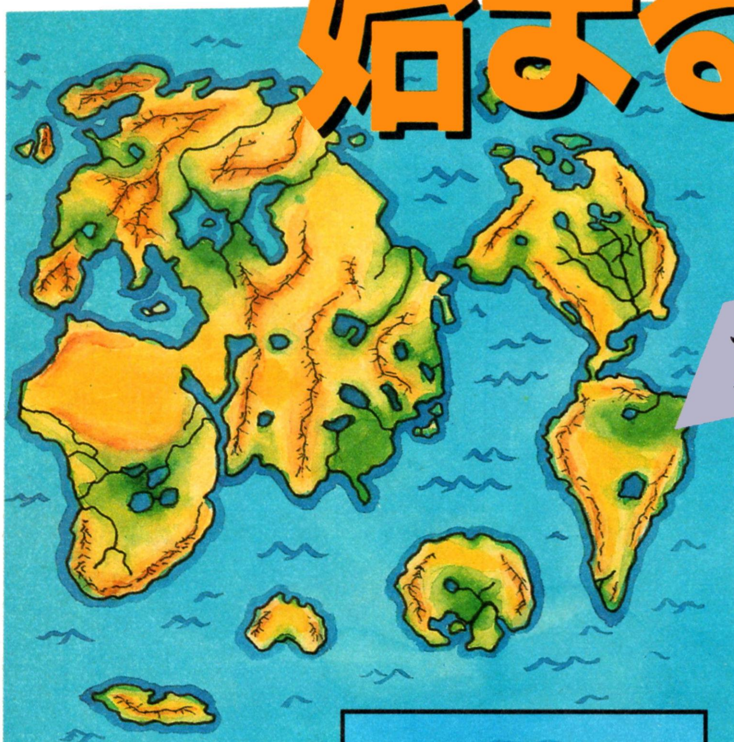
"出会いと別れの酒場"を初公開！

独走！　マルカツが贈る今年最後のドラクエ最新情報。アリアハン情報あり、Mr.ソネックスのゲーム体験談ありの手に汗にぎるネタばかり！　核心にせまる12ページだぜ！

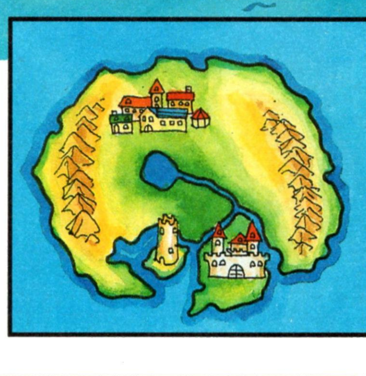
超特ダネ最新情報

冒険はこうして始まる!!

登録所とは何か
パーティー編成の方法は？
アリアハンのすべてがわかる！



本物の世界地図にも似たこのマップが『ドラゴンクエストIII』の世界。広さは『II』とそんなに変わらないんだけど、内容はビッシリ！　城、町、塔、洞くつなどの重要ポイントがいっぱいあるんだ。それぞれみんな、迷子になりそうなほど広いんだぞ。





旅に出るまでのすべてが明らかになった。まずは王様のメッセージにヒントあり！

仲間は酒場で待っている!

はじまりの国はアリアハン。そして、主人公はこの国の勇者だ。王に呼ばれた勇者は、世界滅亡をたくらむ“闇の魔王バラモス”を撃ち倒すよう命じられる。ここまでのストーリーは前にも紹介したはずだ。

ただ倒せと言われても、このあとどうすればいいの？　だいじょうぶ！　そこはドラクエ。ちゃんとアドバイスがあるのだ。「町の酒場で仲間をさがし、装備をととのえろ」さあ、とりあえずはじめの目的はわかったぜ！



⬆王様は、装備をととのえるためのゴールドを用意してくれる。



- 王様からのメッセージを聞く
- ➡ 出会いと別れの酒場へ行く
- ➡ 酒場の2階で仲間を登録する
- ➡ 1階にもどり登録した仲間と会う
- ➡ パーティー完成！いよいよ旅立つ

3　老人は城にたきぎを納めることを条件に、シュバルの森への出入りを許されているのだという。「崖をこえてノルムへ行くことはできないんですか？」とキミがたずねると、大悪魔を倒す以外に方法はないだろうと言う。「今年の仕事はじき終わる。この手形をやろう。城に入るには絶対必要なものじゃ」→68

パーティー編成の全システムを紹介

仲間はココで選ぶ





酒場の名は“出会いと別れの酒場”。パーティーのメンバーを登録するとき、編成を変えるとき、必ず行かなければならない超重要スポット。その全システムを紹介しよう！

さあパーティー編成にチャレンジだぜ!



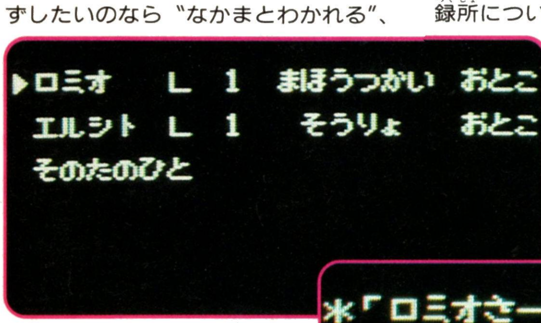
⬆ここがウワサの酒場、旅人たちが集まる場所なんだって。

酒場での仲間選び――ゲームはまだ始まったばかりだけど、この作業はこれからの戦いを左右する重要なポイント。この先、何回もお世話になるはずの酒場だから、そのシステムだけは、しっかりと覚えておこうね。とはいっても、ムズカシイことはいっさいなし！「サスガ！　ドラクエ」といいたくなるような親切設計で、すぐ理解できるはず。さっそくシステムを紹介しよう！

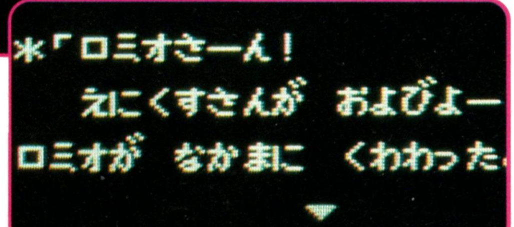


ラクラク操作の親切設計なのだ

酒場ではまず「何をおのぞみかしら」と聞かれる。ここで3つのコマンドの中から選択をする。もし、パーティーにメンバーを加えるなら“なかまをくわえる”、パーティーのメンバーをはずしたいのなら“なかまとわかれる”、そしてメンバーそれぞれの状態などを見たいのなら“めいぼをみる”を選ぶわけだ。ただし、キミがまだメンバーの登録をすませていないのなら、2階の登録所へ行かなければならない。登録所については次のページで紹介するとして、仲間を選ぶシステムはこのようにカンタン。いつでも気軽に利用できそうだ。パーティーのデータはもちろん“冒険の書”でセーブしよう。



⬆“なかまをくわえる”を選ぶとこのウインドウが表示される。7人め以降のメンバー（メンバーは最高11人まで登録可能）は“そのたのひと”で、もうひとつのウインドウに表示される。



➡たとえば、「ロミオ」を選択すると、こんなふうに呼び出してくれるのだ。

4 森の王はつづけた。「つぎなる言葉を三度となえよ『ブロ、イナム、ノルム、テト』……以上じゃ。最後の呪文はエルフの言葉らしい。さすがの私にもわからん」呪文はともかくとして、ひつぎに眠っている者とはいったいだれなのだろうか？　『赤の♤』を入手。『銀の♧』を持っている→36、持ってない→42

酒場の2階は 登録所

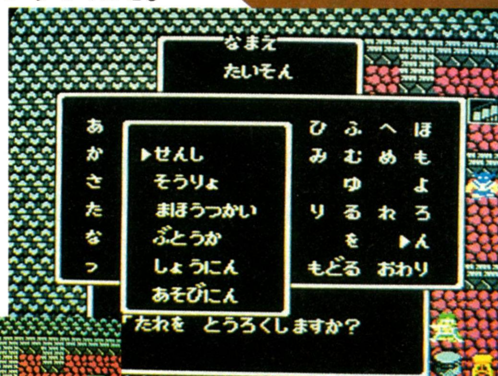
さて、仲間と出会うためには、その仲間を登録しなければならない。その作業をするのが、酒場の2階にあるこの「登録所」。こちらも操作はカンタンだぞ。

名前は自由につけられるぞ!

登録——つまり、主人公の勇者の仲間として酒場にある名簿にのっけてもらうことだ。登録できるのは最高11人。もちろん1人でも2人でもいいんだけどね。そしてすべてのキャラの職業、性別を選ぶことができる。ただし、前にも書いたとおり、賢者はここでは選べないぞ。

さらに『III』では、名前も自由につけられるんだ。『II』ではローレシアの王子以外の2人は決まっていたよね。今度は、主人公の勇者を合わせて12人（最高まで登録したとしてよ）の名前を決められるワケ。こりゃ名前を考えるだけでも、たいへんなことだぜ。今からどうするか、じっくり考えておこうね。

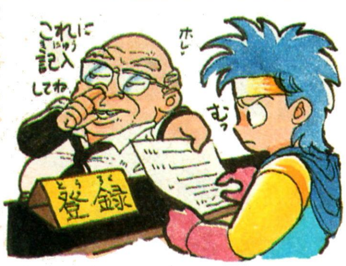
さて、ところで1度登録した仲間が気に入らなかったらどうするか？　安心してくれ。登録の抹消もいつでも自由にOKだ。かわりに新しいキャラの登録も可能だぜ！　これで登録は完了。キミのつくった仲間はしっかり酒場の名簿にのってるはずだ。

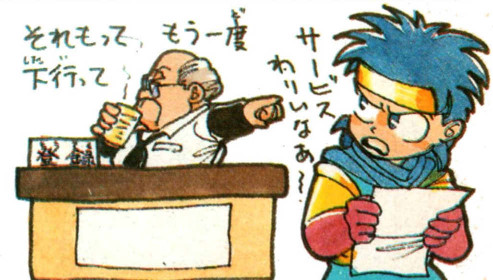




⬆仲間を登録するときは、このウインドウがでる。名前も自由につけられる。

⬅ここが"出会いと別れの酒場"の2階にある、仲間の登録所だ。ここで仲間の職業、性別、名前を決める。





感動のご対面 仲間と出会う!

2階での登録が終わったら、さっそく1階の酒場にもどってみよう！　そして「なかまをくわえる」のコマンドを選択すると店のおネーさんが「ロミオさんロミオさん」てな感じで呼びだしてくれるのだ。さあ、いよいよ感動のご対面。キミが自分の手でつくった心強い仲間が、パーティーに加わってくれるのだ。



⬆酒場の中で場内放送。ロミオちゃんはどんな人なのかな？

フロム FROM D ドラクエ Vol.3

ベストパーティー選びの情報コラム

パーティー編成の方法も解明されて、そろそろ職選びも本格的に考え始めないと……今回のフロムDは、あそび人の使いみちと職業別キャラの総合チェックでキミを応援するぜ！　特に㊙編集部がまとめた「総合能力診断表」は完ペキ！　発売までに暗記しておいてね。

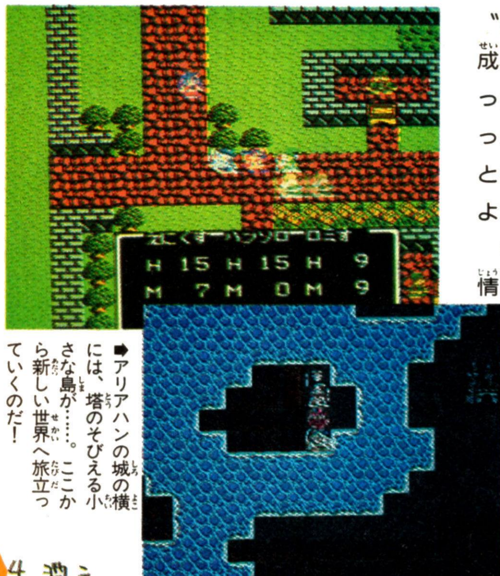
あそび人のユニークなあそび方

「あそび人＝役立たず」この方程式は絶対的なものらしい。攻撃力がとんでもなく低いお荷物キャラ、それがあそび人なのだ。もちろん、あそび人がいたって他のメンバーが強ければ、ゲームはクリアできる。"クリアの時点で何人のメンバーがあそび人か"が、みんなの間で競われるだろう。後からあそび人を入れると、レベルアップが楽だぞ。



5　「おお、おまえたちか！」木こりの老人だった。まだ森を出ていってなかったのだ。老人は、キミとマルコをまるで息子か孫のようにむかえて、また栄養のたっぷりとれる食事と休息の場をあたえてくれた。**体力を最高まで回復せよ。『銀の♡』を持っている→99、持っていない→21**

パーティー完成！　いざ冒険へ……



➡アリアハンの城の横には、塔のそびえる小さな島が……。ここから新しい世界へ旅立っていくのだ！

"出会いと別れの酒場"でパーティーを完成させたら、それぞれのキャラクターにあった装備をそろえてあげよう。王様にもらったゴールドをじょうずにやりくりすることも大切な旅の準備のひとつ。そして、いよいよパーティープレイの始まりだ。

さて、まずアリアハンの大陸でもらえる情報はすべて残らず聞いておくこと。次に何をすべきか?―『I』や『II』のときと同じように大切なメッセージがいたるところにあるはず。

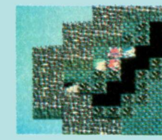
アリアハンを出るためには……とりあえずは、となりの島の塔を攻略。ここから新しい世界が開けるはずだ。



特別データ　数字で見るドラクエIII

およそ70　城、町、などの数

マップ上で中に入ることのできる場所の数。つまり、城、町、塔、ダンジョンなどの総数だ。名前をおぼえるだけでもタイヘンだね。



およそ128　アイテムの種類

アイテムの数は100をかる～く超えてしまった。そのために『III』では使わないアイテムをあずかってくれる場所があるのだ。



およそ150　敵キャラの種類

鳥山明先生の作ったモンスターを150種類も見られるなんて、もうシヤワセ以外のなにものでもない。



職業別総合能力診断表

前回は各キャラクターの戦闘能力を呪文と攻撃力に分けチェックしてみたけど、今回はよりくわしく、HPや守備力などをくわえた総合評価にチャレンジした。こうしてみると㊢キャラと㊖キャラの差がハッキリとわかるんじゃないかな。それに、キミが目指すパーティーの特長を見るチャートとしても便利なはず。じっくり検討してみてくれ。ただし、この表は一部編集部の予想も入っている。ほとんど変わらないとは思うけど……。



表の見方

A―特に良い　B―良い
C―ふつう　D―悪い　E―ダメ
呪文1―攻撃用の呪文（バギなど）
呪文2―治ゆの呪文（ホイミなど）

キャラ＼能力	攻撃力	守備力	HP	呪文1	呪文2	その他
勇者	B	B	B	B	B	いろいろ
戦士	A	A	A	E	E	レベル高い
武闘家	B	B	B	E	E	すばやい
魔法使い	E	E	E	A	C	
僧侶	D	D	E	C	A	
賢者	C	C	C	B	B	レベル低い
商人	C	C	D	E	E	買い物
あそび人	E	C	C	E	E	運がいい

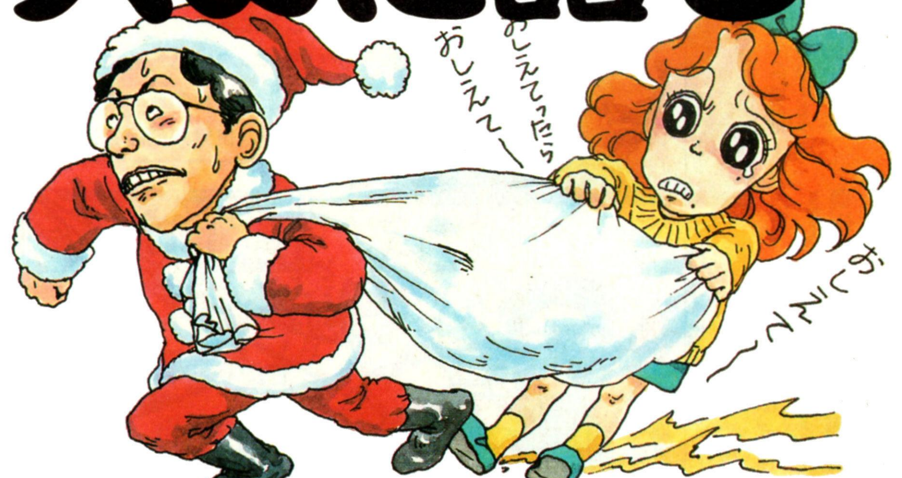
6　キミはマルコに引きもどされて倒れた。「ほら、あやうく落とし穴にはまっちゃうところだったじゃないか」とマルコが言った。たしかに、キミの足があったあたりの床がパックリわれて大穴ができている。キミとマルコははうようにして穴をのぞきこんだ。『銀の♤』を持っている→81、持っていない→79

Q&A

「ドラクエIIIのことが気になって、このままでは年を越せません！」という、みんなの熱い要望にこたえて、エニックスの『ドラクエ』担当Mr.ソネックスが、ゲーム体験談もくわえてバッチリ教えてくれちゃった。

独占クリスマスプレゼント

エニックスのサンタクロース Mr.ソネックス 大いに語る！



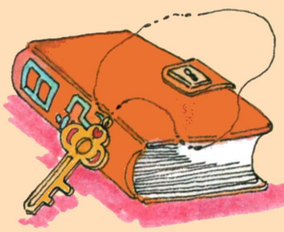
『III』体験談 私はすでにゲームをしているのだよ

フッフッフッ……ナニを隠そう、私はエニックスの社員なのだよ。だから当然もうゲームをやっている。ゲームはすでに100%完成しているんだ。今は、工場で大忙しで生産しているところなので、もうちょっと待っててね。お待たせするおわびとして内容をチョットだけ教えてあげよう！

まずは実際にプレイしてみた感想から。「とにかくスゴイ！」のひと言。もう、どんどんストーリーの奥の深さにのめりこんでいっちゃう、って感じ。2メガでどうしてこんなことができるのか、ビックリしてしまった。それにパーティーの組み方を変えて戦う楽しみもあるし、無限に遊べるんじゃないかな。ハッキリ言って、「あれで5900円は安い！」。



Q 愛の想い出 はどんなアイテムなんですか？



A ドキッ！ 一発目からなかなかシビアなところを聞いてくるなあ。効果はズバリこれ！ とは言えないな、今の段階では。でも、クリアするためには、ぜったいに必要なアイテムである！ こんなもんでカンベンしてくれ。

Q 仲間どうしの戦い方 を教えてください

A モンスターのパーティーとのバトルモードで「ピッポッポッ」と操作をすると、戦う相手を表示するウィンドウに仲間の名前が表示される。これでOKなんだ。「ピッポッポッ」がどのボタンかって？ そんなことはヒミツだよ。



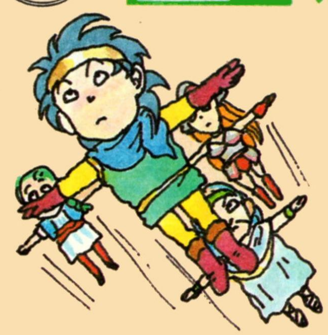
7 だが、老人はすでに立ち去っていた。「イワン、こまったよ。おじいちゃんが残しといてくれた食料がみんな盗まれてるんだ」マルコが言った。しかたなく火をたいて体を休めることしかできなかった。体力はもちろん完全には回復しなかった。**体力を4点回復せよ。『赤い♧』を入手。→16**

Q あぶない水着を使ってみましたか？



A　ボクは使っていないんだ。ゲーム自体とは、あまり関係ないアイテムだからね。でも、他の人が使っているのは見たよ。キャラの衣装が変わって、なかなかセクシーだったなあ。今度の女性キャラは、けっこうかわいいから。えっ、ビキニかハイレグカットかどうかって？　それは見てのお楽しみ。

Q 空はどうやって飛ぶの？



A　いや〜、空を飛ぶのはキモチいいよ。スカーッとするね。ヒントだけ、教えてあげよう。空を飛ぶための呪文はない！　だから、呪文とは別の方法があるってことだ。それが何か？　ここからはみんなで考えてくれよ。

Q 新ルーラはやっぱり便利ですか？



A　便利、便利！　１度行った町なら、どこへでも行けるんだから。トヘロスや聖水を使って長旅をする必要もなし！　でもマップをいつまでたっても覚えないから、小さな町を見落としたりしちゃう。たまには歩いたり、船で旅することも重要だよ。

Q 落し穴はいっぱいあるの？



A　あのロンダルキアの洞くつが、よっぽどこたえたのかな。たしかに、あれはイジワルだったかな？　今回はあそこまでイジワルなものはないんじゃないと思うよ。なんとな〜くどこにあるかわかるんじゃないかな。

Q ベストパーティーを教えてください



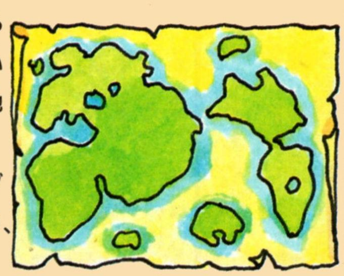
A　ボクもコレだ！　って教えてあげたいけど、これは好みの問題だから。おすすめというワケじゃないけど、勇者、戦士、魔法使い、僧侶、の組み合わせが最高のバランスだね。

Q この船は手に入るのですか？



A　この写真については、みんなイロイロ考えているようだね。この船は難波船！　だから動かないんだ。移動のための船は別のところにあって、ここでは探険をすることだ。

Q 世界地図に似ているのはなぜ？



A　みんなが予想してるような特別な謎はないかもしれないね。でも、世界地図の日本にあたる〝ジパング〟が東洋ふうだったり、北の国〝グリンラッド〟が寒そうだったり、国によって変化はあるぞ。

Q エンディングを教えてください



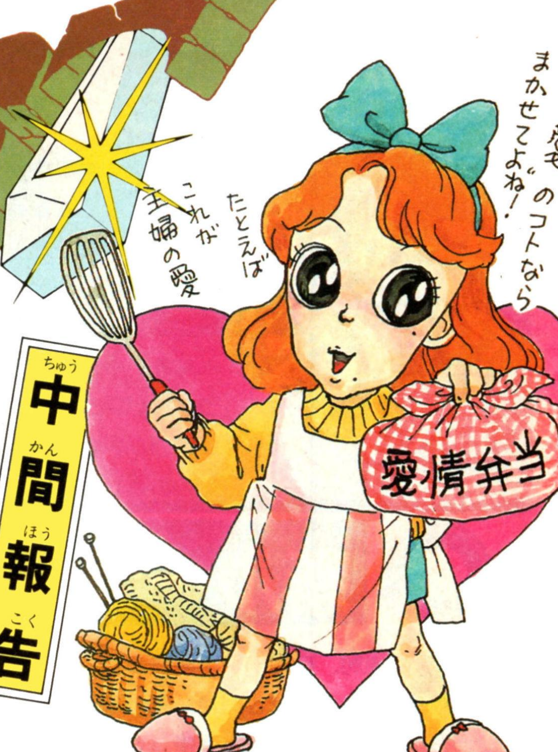
A　オイオイ、とんでもない質問だなあ。教えられるワケないよ。基本的には前2作と同じように、いろんな人から祝福を受けるけど。またまた感動のシーンをいっぱい用意しているから、みんなガンバってクリアしてね。アレフガルドの謎も、そこまでにわかっているだろうし……。

イラスト／杉山真理　かんなたかし　天留子

8　マルコは短いまじないをとなえると、いともむぞうさに封印を破り、かけ金をはずした。「ぼくらは魔物じゃないから平気なのさ」キミがフタを持ちあげると、中にあったのは宝石でも武器でもなく、ごくふつうのカギだった。『白の♤』を入手。**通路を東へ進む→45、南へ進む→78**

ドラゴンクエスト探偵団

DRAGON QUEST 探偵団



中間報告

はやくもお手紙続々到着

愛の想い出大予想大会

復活した『ドラゴンクエスト探偵団』。しばしのブランクにもかかわらず、お手紙の数は前にもましてスゴイ！ 少しでもたくさんのお手紙を紹介するために、今回は中間報告を決行したのだっ！

ルビスとロトの赤ちゃん説

●京都府 高村倫太郎クン

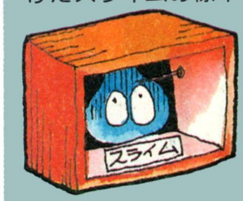


このアイテムには、悲しい物語が隠されていた。2人の間に生まれた赤ちゃんなのに、ロト家の本流にはなれなかった戦士が、あのデルコンダルの伝説の人、ガイアだという説。そしてこのアイテムは、彼のうらみを表すものとして、とんでもない効果があるんだって。

『I』の勇者の日記説

●千葉県 MUCHクン

MUCHクンのアイデアは、『I』で竜王を倒した勇者がつけていた日記であるという説。日記の中には、初めてやっつけたスライムの標本？ そして王女の愛、竜王のツメなどもスクラップされている。これらがアイテムとして『III』でも使えるらしい。



バラモスが改心？

●滋賀県 鶴房直クン



これは、人々の「愛せない心」の封印を解く役目をするというのが、鶴房クンの考え方だ。これは、最後の敵バラモスにも有効なアイテム。バラモスも改心してくれる。しかし、“真の敵”が別にいて、ラストはバラモスもパーティーに加わり、その邪神を倒すのだ。

『I』の勇者の日記(2)

●東京都 木元隆クン

またまた、『I』の主人公であった勇者が書いた日記であるという説。ただし、こちらは、闇の国のことや闇の魔王バラモスのことなど、ゲームをクリアするために必要な情報まで書き記してあるという。読むためにはもうひとつのアイテムが必要。



最強の武器が手に入る！

●福島県 北野敏貴クン



ロトが記した伝説の書である、という説。これに2種類あり、ひとつは人々に対する愛を書いたもの、もうひとつは自分の内なる愛を書いたものである。この2つの愛を心からしたったものこそ、ドラクエ史上最強の武器が手に入るという超重要アイテムなのだ。

セーブのためのアイテム

応募多数

なんたっていちばん多かったのが、セーブするためのアイテム説。いつでもどこでも、これに自分のパーティーの情報がセーブできるという。でも、セーブのためのアイテムなら“冒険の書”というものがあるから、ちょっと違うような気がするけど…。



9 小屋の中はそまつで小ぢんまりとしているものの、気持ちのよい住居である。壁には大小のノコギリ、ナタなどがきちんとかけられている。まん中にある石積みのストーブは、この地方では冬の間でなくとも毎日の生活に欠かせないものである。『赤の♧』を持っている→7、持っていない→88

次号（1月8日発売）は

さ・よ・な・ら さ・よ・な・ら さ・よ・な・ら

ドラクエ探偵団最終回

みんなに応援され続け、毎回すごい盛り上がりを見せた「ドラクエ探偵団」も、いよいよ次回で最終回。ホントに長い間ありがとう！ フィナーレはもちろんゴーカ企画。最後の一花咲かせてみせるぜ！



テーマ1 何して待つの？

2月10日までドラクエファンは何をする

2か月も延びてしまった発売まで、どうやってすごすか？ これが最後のテーマその1だ。ちなみにローラ姫は、アリアハンの勇者に会うまでに5kgのダイエットを誓ったそうだ。もうすでに、たくさんのお手紙が届いている。締切は年内必着！ みんな急いで応募してくれ。

テーマ2 アイテム予想

「愛の想い出」「あぶない水着」

テーマその2はアイテム予想。ちょっと紹介したとおり、「愛の想い出」にはいっぱいお手紙が届いている。「あぶない水着」は、過激なアイデアが集まっている。ローラ姫も自分で考えた水着を試着して登場する予定だから、目をみがいて待っててね！

テーマ3 パーティーアイデア

ボクはこのチームで戦う

さて、フロムDでおなじみのベストパーティー論争は、みんなにもスゴイ反響！ 学者みたいな細かい分析をしてくれる人もいたりして、Mr.ソネックスもまっ青。きっとゲームの参考にもなるはず。どんな大作がとび出すかお楽しみに！

ドラクエ・モンスターコンテスト結果発表！

『ドラクエ』史上、人気No.1のモンスターはどれか？ みんなの人気投票の結果をいよいよ次号で発表する。もちろん『ドラクエIII』の当たった50名も同時発表！ お楽しみに。



⬅人気No.1候補スライム。

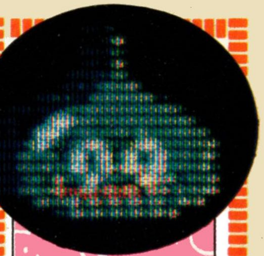


BIGプレゼント ドラクエIIIポスターを抽選で100名にプレゼント

エニックスからの特別クリスマスプレゼント！ 『ドラクエIII』の特大ポスター（右の写真を見てね）をなんと100名に抽選であげちゃおうというのだ。どこのお店でも買うことのできないシロモノ。右の応募先にドンドン応募してね。締切は来年1月11日（必着）、当選者の発表は4号（2月12日発売）で行ないます。（賞品は2月10日までに発送の予定です）

応募先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F ㊙ファミコン ドラクエポスター係

 「だ、だめだ。マルコ逃げろっ！」キミはマルコをせかせて石だたみの道を上のほうへ逃げだした。オーク鬼は猛然と追いかけてくるが、背に負った重たげな荷物のせいで足どりがおぼつかない。キミとマルコは少なからず傷つきながらも、どうにか逃げのびられそうだ。→82

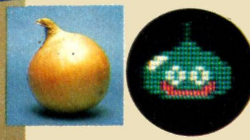


ドラクエ新聞

発行所
㈱ファミコン
ドラクエ特報班

なぜだ!?発売延期
ドラゴンクエストIII





原因不明の卒倒!
背後から玉ネギがプ〜ン

エニックス社の人気テレビゲーム『ドラゴンクエストIII』の発売が延期され、各方面に波紋を投げかけている。当局の調べによると、エニックス社では、"スライム"と名のる玉ネギ集団からたびかさなるイヤガラセを受けていたことが判明。こうした事情から、エニックス社とスライムの間でなんらかの裏取り引きがあったのでは？と見られている。

"スライム"からの初めのイヤガラセがあったと思われるのが、去る11月X日。エニックス社ビル（東京都新宿区）の地下1階で、電器修理業者Aさん(32)が作業中、突然貧血を起こし、倒れた。体に異常はなく、間もなく意識を回復したAさんは「玉ネギのモーレツなにおいをかいで、気が遠くなった」と語っている。なお、Aさんは以前から玉ネギアレルギーだった。

翌〇日、ゲーム開発担当のBさん(32)も残業中に卒倒「玉ネギが☆日…」とうわごとを言い続け、現在意識不明が続いている。



⬆エニックス社の非常階段で発見された通りすがりの少年。彼が何故ここに来たのかは不明。

白昼の恐怖、玉ネギが!!
エニックス社は発売延期を表明

問題の△日、午後1時30分。どこからともなく現れた玉ネギの集団が、エニックス社ビルを包囲、次々とオフィスに侵入した。

玉ネギたちは、エニックス社の社員に対し体をすり寄せる、なめるなどの暴行を加えたため、逃げまどう人々で社内は一時大混乱におちいった。この混乱で、階段でこける、ドアに手をはさむなどして、ケガ人が続出した。

通報を受けた地球防衛軍ではただちに隊員を急行させたが、すでに犯人グループの姿は無く、周囲には玉ネギの異様なにおいがたちこめていたという。ケガ人はさいわいいずれも全治3日から5日の軽傷だったが、エニックス社は清掃のため業務が中断。当局は事態を重く見て、捜査を続けている。



オーク鬼の荷物は何重にも鉛の箱で保護されていた。最後に現れたのはにぎりこぶし大の黒い玉だった。「イワン、これは黒水晶玉といってね、怪物の力を弱めるんだ。ただし、大悪魔にはきかないからね」**黒水晶玉を入手（3回限り有効。敵のHPを半分に下げられる）。『白の㊤』を入手。**→82

涙ながらに語るスタッフ

スライムの犯行声明とは?

「はじめからスライムは登場させるつもりだったのに、あいつら何を誤解してるんだろう」と、開発スタッフのCさん(27)。「今年こそ発売予定日を守ろうと思ったのだが」営業部Dさん(42)。「ひどい、ひどすぎる」経理部Eさん(22)…いずれも怒りに声をふるわせていた。



『ドラクエⅢ』の発売延期が報じられたのは、この翌日である。

事件後、マスコミ各社に対し、犯行声明と思われる次のような文書が届けられている。

「ワシラすらいむ一族ノモンヤ。コンドノ『Ⅲ』ニモ、ワシラヲアンジョウヴイレテヤ」。これはエニックス社から発売が予定されている『ドラゴンクエストⅢ』に関連した声明と見られているが、現在のところ確証は得られていない。

発売延期の真相とは はたして……。

エニックス社は、玉ネギ集団による襲撃事件と『ドラクエⅢ』との関連性を強く否定。同社からの公式発表は一切行われていない。

しかしある事情通は、「延期の真相は、エニックス社が犯人側の条件をのみ、完成間近のソフトを改めて検討したため。ひょっとすると、最後の敵バラモスの正体は巨大なスライムかも」と語っている。

他のソフト会社は、「うちの人気キャラがまねをするのでは」と眠れぬ夜が続いている。特に〝赤おにホーマー〟をかかえているハドソンの悩みは深刻だ。

というのはみ～んな真っ赤なウソ。『ドラクエⅢ』は、ばく大な出荷量確保と2メガ＋バックアップロムのため、生産に予想以上の時間がかかるというのがホントの真相。あともうちょっと待っててネ。



⬆被害者の1人、Bさんが発見されたゲーム開発室の惨状。この後、玉ネギは食用に供された。

たずね人

●ずーっとこんな寒い所に立っていて、もう疲れました。早くボクを見つけてください。お願いです。（ラゴス）

●銀次、早く出ておいで。今ならしからないから。（桃）

●戦士よ、いったいどこに飛ばされたんだよ～。あんなに遠くへ行かないって約束してたのに～。（それ）

●求む、ちょっとやそっとじゃへこたれない、根性がある強いヤツ。息が甘い、呪文を使うなど特殊技能のあるヤツは高給待遇だ！（バラモス）

早耳ローラ姫

と、まあ、ウソ八百ばっかりの〝ドラクエ新聞〟だったけど、このコーナーだけは別。ローラ姫が最新情報をお知らせしまあーす。

データバンクでも、チラッと書いてあるけど、『ドラクエⅢ』のレコードが完成したのよ。

タイトルは『交響組曲ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…』。発売は来年の3月7日。作曲および指揮は、モチロンすぎやまこういち先生。そして、演奏はNHK交響楽団なの。

これまでも、ドラクエの音楽はレコードになっているけど、今回は60人以上のフルオーケストラで演奏されている超ゴーカ版。ゲームをしながら聴けば、サイコー盛り上がっちゃうし、クリアしてから聴くとジンワリと感動がよみがえりそう。内容は…実は私もまだ聴いてないの。次号にもっと詳しく書くから、チェックしてね。

街の声は…わたし待つわ

師走の街を歩いている人たちに、『ドラクエⅢ』発売延期について感想を聞いてみた。みんなにも大ショックのできごとだったようだ。

探偵団に投書だ



冬休みにやろうって計画してたんですよ。貯金だってドラクエを買うために貯めておいたし。この2か月をどうやって過ごせばいいんだよお～!! くやしいから「探偵団に」投書して、タダでロムもらっちゃお～！(12歳学生)。

ドラヤキ食え?



えっ？ ドラヤキ食え？ 最近の若い人たちの考えていることは、私ら年寄りにはよくわからないね。先日も孫に桃太郎の話をしてやったら、「かぐや姫はいつ出てくるの？」ですよ～。今の小・中学校の教育はどうなってんですかね（いぢわるばあさん）。

ウッソー本当?



えーっ、ウッソー。ホントに延期になったんだ～。ツマンないの～、ま、いいや。まだ『Ⅰ』をクリアしてないから（19歳女子大生）。

楽しみが長びく



ボクは半分あきらめてましたね、元々。かえって待つ楽しみが長びいていいと思いますよ。2月が来るのが、ホント、楽しみです（18歳学生）。

キミとマルコは巨大なもみの木のほこらをあとにした。左手に広がる湖は神秘の色をたたえている。キミが思わず深いため息をもらすと、マルコも同じようにため息をついた。前途の困難さが身にしみるのだ。キミたちは重い足どりで一本杉へもどった。→89

各モード別表示画面徹底分析

WIZARDRY

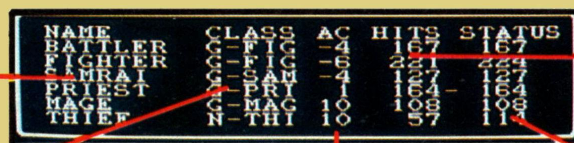
ウィザードリィ



いよいよ発売されたファミコン版ウィザードリィ。今回は各モード画面の徹底分析&ワンポイントテクニックを中心に、このゲームの魅力を探ってみよう

R カセット
アスキー
¥5,800
発売中

ステイタス表示 はたしてなにが表示されている!?



名前
キャラの名前を表示。目印程度のものでさして意味はない。

クラス
1文字目で属性、残り3文字で職業を英語で表している。

アーマークラス
防具による防御力を表示。初期値は10で防具を装備すると数値が小さくなる。－5～－6あたりまでいけばかなりのもの。－10以上になるとLOと表示される。

ヒットポイント
この値が0になるとキャラは死ぬ。城へ帰還する時のひとつの目安だ。

ステイタス
毒、マヒ、死等の状態を表示。健康ならばHITSの上限を表示する。

一目でパーティの状態が分かる、ステイタス表示部分。キャラの属性やヒットポイント、毒やマヒなどの状態になっていないかどうかをチェックする。移動時は消しておくこともできる。

戦闘画面分析図 初心者のための戦い方講座



敵の総数
出現した敵のグループ別の総数を表示している。実際に攻撃してくる数ではないのに注意しよう。敵の総数から敵行動数を引いた数が、今現在眠っているか動きがとれないでいる敵という訳だ。

敵GRP
敵のグラフィックを表示。複数のグループで出現した場合は、先頭グループのみ表示される。また、敵の正体が分からない時と、正体を識別した後でグラフィックがちがうことも覚えておこう。

敵の名前
敵の正体が分からない時は不確定名を、正体が判明している時は名前を表示。敵によって攻撃方法もかなり変わってくる。相手の名前と特殊攻撃を頭に入れておこう。

敵の行動数
実際に行動できる敵の数を表示する。(0)の場合は敵は攻撃してこないワケだ。ちなみに眠っている敵相手には、通常の2倍のダメージを与えることができるのだ。

コマンド・メッセージ
味方の行動決定時のコマンドや、戦闘時のメッセージを表示する。MAPモードでセレクトを押しサブ画面を出せばメッセージスピードを1から255、そして∞(無限大)に設定することができる。初心者は∞に設定して、メッセージを読み終ったらボタンを押して次へ進めるのがベストだろう。

ステイタス
基本的に上のステイタス表示の項でふれた通りだが、味方の行動を決定すると、ステイタスのところにその行動、例えば"たたかう"、"モンティノ"等と表示される。

初心者のために戦い方のコツをいくつか紹介しよう。

まず『カティノの呪文を、有効に使え』。L1の魔術師の呪文には、攻撃用のハリトもあるが、絶対に敵を眠らせるカティノの方が使えるのだ。

次に『毒・魔法等を使う敵をまず倒せ』。剣による攻撃よりも特殊攻撃のほうがはるかに恐い。特に毒消しがない時に毒をくらうのはカナシイ。

そして最後、『勝てない相手は"にげる"が正解』。呪文を使いはたしたL1のパーティが不死身のコボルド5ひきと戦うのは無謀。全滅なんてことになったら後が大変。

13 キミはククルを呼びよせ、ジャバをうまくまるめこむ方法はないかとたずねた。ククルはジャバの肩に帰るがはやいか言った。「ばかめ。ククルは私の口の代わりをしているだけだ。小ざかしい人間よ、そんなに私に大事な用があるなら、腕をきたえ直してくることだな」ジャバはまたそのまま横になった。→12

キャンプ➡しらべる

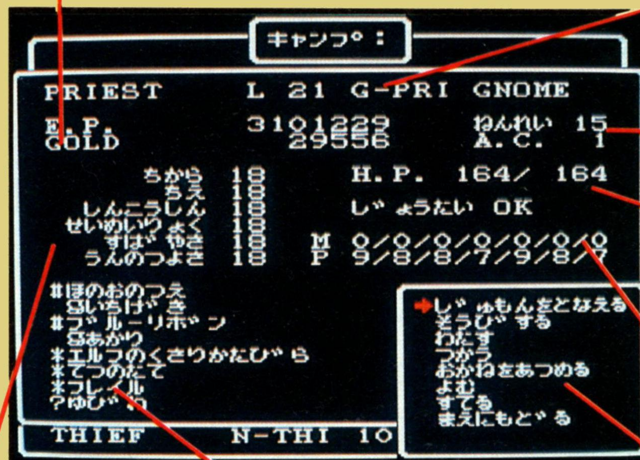
なにをしらべるのか!?

キャンプの基本的な利用法をいくつか紹介しよう。

『再編成』。パーティの順番を入れ変える。キャラが、大ケガした時やゲームをスタートさせたばかりの時に使用。

『装備』。パーティの中のすべてのキャラの装備変更。キャラを作り終ってスグ以外には使わないほうがいいだろう。ひとりだけなら『しらべる』を利用したほうがいい。

『しらべる』。これを選ぶと右の画面になる。キャラの治療はここで行うのだ。



経験値・ゴールド

今までに獲得した経験値の合計と、現在持っているゴールドを表示している。

名前・属性・種族等

左から名前、レベル、属性、職業の順に表示されている。レベルが上がった時以外は、どのキャラを調べているか分かるていどのもの。

年齢・アーマークラス

キャラの年齢、アーマークラスを、正確に表示してある。

H.P.ステイタス

現在のH.P.／H.P.の上限値の順に表示。ステイタスは通常OKと表示。

呪文の量

上が魔法使い、下が僧侶のレベル別呪文の残り使用量を表示。

コマンド

呪文やアイテムを使ったり装備を変更する等のコマンドを表示している。✚ボタンで赤い矢印を動かして選択する。

特性値

キャラの特性値、力(STR)・知恵(I.Q)・信仰心(PIE)・生命力(VIT)・すばやさ(AGL)・運の強さ(LUK)を表示する。レベルが上がる度に－1～＋1までの範囲で変化する。

アイテム

調べているキャラが、現在持っているすべてのアイテムを表示する。アイテム名の前の＊はそのアイテムを装備していることを、＃は装備できないことを、？は正体不明であることを表す。

戦いが終った後…勝利と敗北

勝利

あなたは戦利品を手にする資格がある



敵を全滅させると、まず無条件に経験値が手に入る。また、宝箱を置いていかない敵は、ゴールドを置いていく。



宝箱を調べたりワナを外すのは盗賊の役目。盗賊以外に調べさせるのは誤動作のもと。やめたほうがいい。



パソコン版ではキー入力だったワナは、選択方式になった。外すのに失敗するとワナが作動することもある。

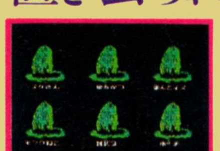


ワナを外すと、無傷で宝物が、外しそこねてワナを作動させてしまっても、とりあえず宝物は手に入る。

うまく敵を全滅させたら、倒した敵に見合うだけの経験値がもらえる。また、倒した敵が部屋の主ならば、宝箱を発見する。うまくワナを外すことができると、豪華な装備や指輪、呪われたアイテムなどを手に入れることができるぞ。

全滅

置き去られた無残な死体を復活させなければならない



無残に並んだ6つの墓。なるべくなら見たくない光景ではある。

城から再スタートするが、死体は迷宮内に置き去り。





別のパーティを組んで連れ帰らなければならない。

もちろん死体もパーティの1人と数える。けっこうキツイ。





ヤッタ！生き返った!!

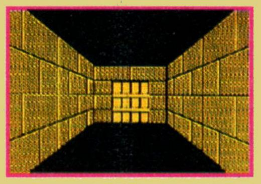


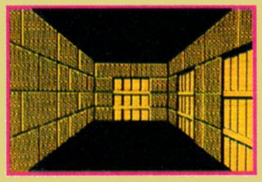
〝まるかつ〟とは永遠に…。

パーティが全滅すると城から再スタートするが、死体は全滅した場所に。別のパーティで死体を拾いに行く必要がある。

ワナ　MAP上に巧妙に隠されている

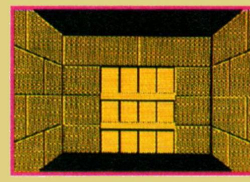
隠された扉

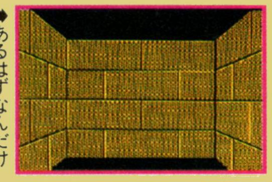

⬅正面に扉が見えるだけで、左右はすべてカベに見える。


➡同じ場所で同じ方向を向いている。右の2つが隠れた扉だ。

さっき見た時はただの壁だったのに、なぜか今は扉が見える…。迷宮を歩いていると、なん度となくそんな経験をすることになる。これは実は隠された扉の仕業。防ぐ方法は、僧侶にミルワかロミルワの呪文を唱えさせることだ。

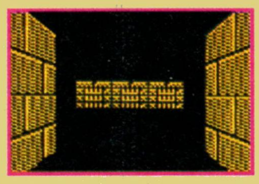
一方通行の扉

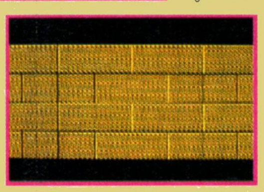

⬅まず正面の扉に入ってみよう。後ろを向けば当然今の扉が。


➡あるはずなんだけど、進めない。これが一方通行の扉だ。

扉をくぐり抜け、ふと振り返ると、今くぐり抜けたはずの扉が消えている？一方通行の扉を抜けてしまったら、もうあと戻りはできない。魔法使いの呪文マロールがあれば話は別だが。隠された扉と早合点しないように。

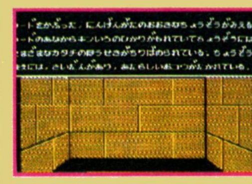
テレポート地点


⬅ここから前に2歩進み後ろを向く。当然今通った通路が…。


➡なぜかカベがある。デュマピックの呪文を使うと良くわかる。

ついさっき位置を確認したばかりなのに、今確認した位置とはかなり離れてしまった…。時に思いもかけない場所へと瞬間移動してしまう。それがテレポート地点だ。ただし一部の例外をのぞいて別の階に移動することはないはずだ。

マーフィーの幽霊


⬅怪しい場所だが、探ってみるとなぜか戦闘モードに突入。


➡なん度探しても必ず出現するマーフィーの幽霊だ。

人型の大きな彫像。その前には真新しい香がする。周りを探してみるとマーフィーの幽霊が出現する。しかし、このような場所で探すのをためらうと、重要なクリアアイテムを見逃すことになる。一度は必ず探してみることだ。

回廊の終り…そして闇の世界へ

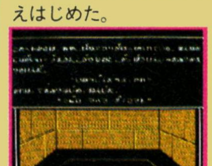

⬆警告文を無視して立ち入ろうとしても、あるアイテムを持っていないと進むことはできない。

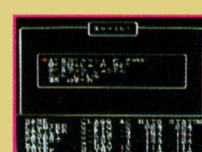
⬇この闇には、明りの呪文も効果がない。闇の中を手探りで進まなければならないのだ。




⬆闇から出るとエレベーターが。地下1階～4階の、好きな階に行くことができるぞ。

⬇突然の来訪者たちに腹を立てたのか、ローブをきた男は奇妙な呪文を唱えはじめた。

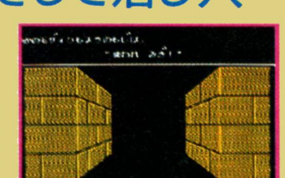


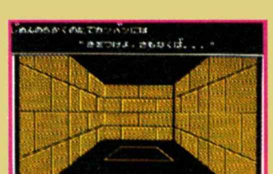

⬆次の瞬間、パーティは見なれた光景が目の前にあるのに気づいた。城へテレポートされたのだ。

回廊の終り。引き返せ。看板の向こうを見ると、闇の世界がある。その中には奇妙な老人や地下4階まで通じるエレベーターなどが存在している。入るにはなにかが必要だ。

看板・回転床・そして落し穴


⬆地面や天井に四角いマークがある場所は、なにかがある。


⬆ここには看板が。どの方向から入っても〝まわれ右〟だ。


⬆メッセージが続いている。暗い洞くつに明りがないときは？

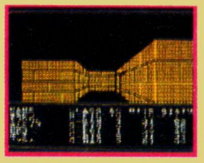
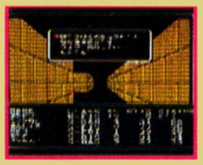
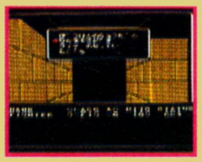
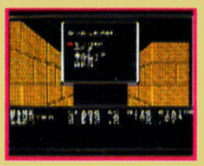

⬆落し穴！　パーティのなん人かは、かなりのダメージ!!

人を惑わす看板や、方向感覚を狂わす回転床、落し穴など、この迷宮内にはまだ様ざまなワナが待ちうけているぞ。

15　通路のつきあたりは部屋になっていた。入口の扉は片方は傾き、もう一方は完全にはずれて部屋の中にころがっている。部屋も昔は立派だったらしいが、怪物どもに荒されて見るかげもない。壊された像が奥にころがっている。近づこうとふみだしたとき、「あぶない！」とマルコが叫んで腕をつかんだ。→6

技(わざ) この世界で生き抜くには

仲間を救い出すには

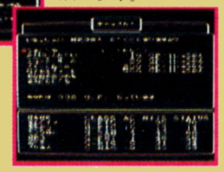
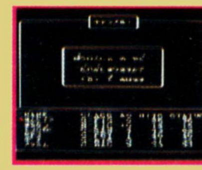
『仲間を探す』を実行すると、カベや扉に囲まれた中にいる仲間を探せる。それを利用して毒で死にかけた仲間を救い出す方法を紹介しよう。毒を受けたパーティが、城への階段がある通路まで戻って来たら、一度プレイを中断する。そして別のパーティで死にかけたキャラを拾い、城へつれ帰ればOK。僧侶を使えばかなりの応用も可能。

ゴールド節約法



⬆呪文、ディオス・ディアル・ディアルマ・マディを使う。

⬇城へ帰ったら呪文を使ったキャラを馬小屋へ泊めよう。

⬆さらにHITSを回復させ、もう一度宿屋へ。このくり返しだ。

高い宿代を払って宿に泊る必要はない。僧侶を馬小屋に泊め呪文の残量をフルにすれば、治療の魔法だけで充分全員回復させることができる。ただし再度馬小屋に泊まること。

最悪の事態におちいる前に



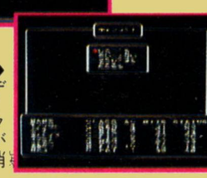
⬅どう考えても全滅以外に道がない時。



⬅冒険の再開を選んでスタートすると、前の状態に。



➡覚悟を決めてリセットボタンを押してしまおう。



➡データが消滅する危険がある。注意!!

パーティが全滅しそうになったら、リセットボタンを押し『冒険の再開』を行えば、戦闘前の状態に戻る。が、すべてのキャラデータを破壊する危険もある。

MAPの作り方



⬆現在位置の右の扉、左にカベ。1歩進んで両側扉、次は右左なしで。



⬆前にカベ。図にするとこうなる。これをくり返せばOK。

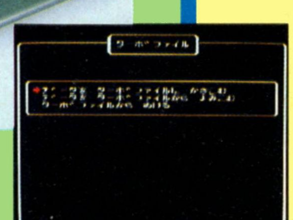


⬆こまめに位置を確認して、テレポートしていないかたしかめよう。

3D迷路になれない人のために、カンタンにMAPの書き方を紹介しよう。まずロミルワの呪文を唱える。そしてデュマピックの呪文を有効に使いながら左の図、前号のマップを参考に作ってゆく。メッセージや特殊アイテム等は具体的な内容をスミに書いておけばベストだ。

ウワサのターボファイルをプレゼント

プレイ中、ターボファイルなる名称をなん度か目にすると思う。これは、ウィザードリィのデータを保存したり別のROMに移したりできる別売のシステムのことだ。このシステムを、アスキー社の協力で、なんと5名にプレゼントするぞ！

⬆上のターボファイルはアスキースティックに接続するタイプのもの。プレゼントするのは直接、ファミコン本体につなげるタイプの予定

送り先

あて先：東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
㊙ファミコン編集部
ターボファイルプレゼント係。

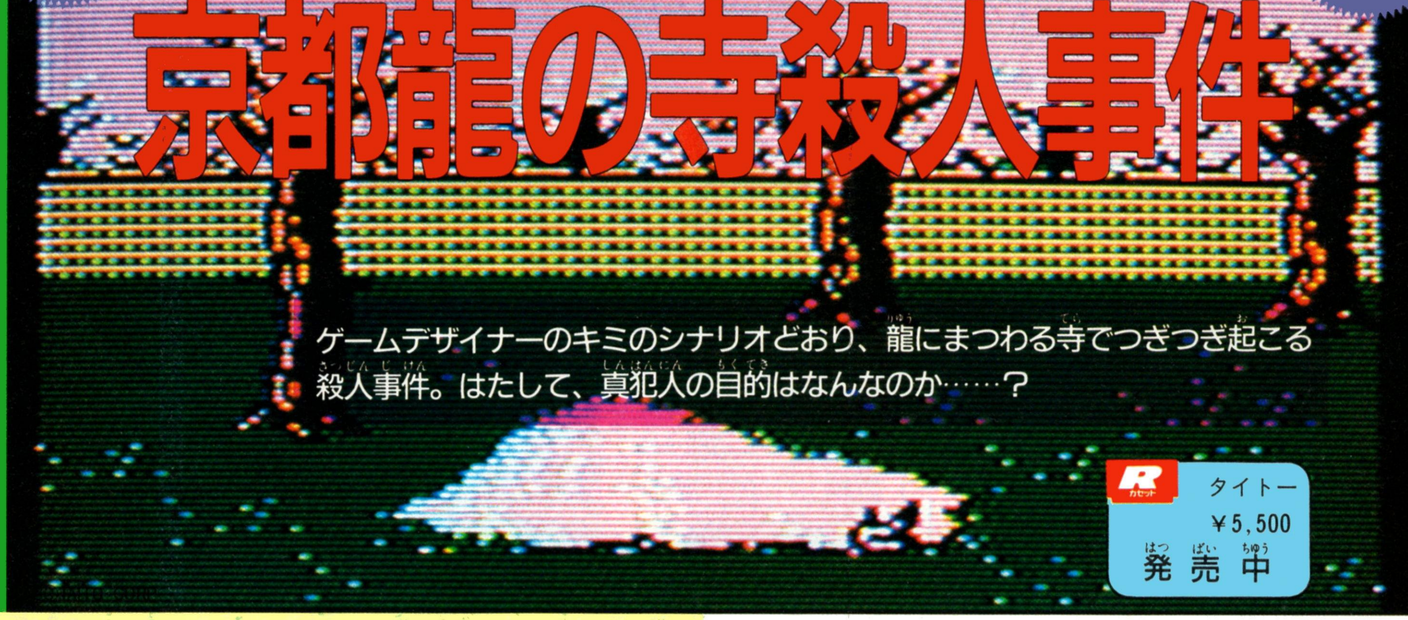
締切りは、88年1月31日。発表は発送をもって変えさせていただきます。

ターボファイル購買希望の方は直接、以下電話番号に88年1月4日以降お問い合わせ下さい。☎（03）486-7114

16 木こり小屋を出た。ここはきっとシュバルの森で唯一の気の安まる場所にちがいない。「さあ、マルコ、まだやらなければならないことはたくさんある。がんばろう！」キミはマルコをはげまして出発した。道はふた手に分かれている。**オオカミの鼻の方角へ→76、低地のほうの道へ→60**

ズバリ！ 捜査のポイントは22だ

京都龍の寺殺人事件



ゲームデザイナーのキミのシナリオどおり、龍にまつわる寺でつぎつぎ起こる殺人事件。はたして、真犯人の目的はなんなのか……？

Rカセット
タイトー
¥5,500
発売中

一日目　龍安寺、桜の下に女の死体が…

キャサリンの言うとおりに死体を調べていると府警本部の狩矢警部が現れる。ここでは、まずこの2人の協力者のことを調べておこう。とくにキャサリンの住所を聞いておかないと、ほかの場所へ移動できないぞ。龍安寺から移動しようとすると狩矢に府警本部へ連れていかれるけど、すぐに帰してくれるのでご心配なく。自分の部屋で自分の置かれた状況を確認したら、さっそくキャサリンに会いに行こう。被害者の身もとや花びらのことを聞ける。あとはマダムを紹介してもらえば、この日の捜査は終了だ。

チェックポイント

- どこへ行けばキャサリンに会えるかわかったか？ □
- 花びらがなにを意味するかの手がかりを聞いたか？ □
- 被害者がどこのだれかわかったか？ □



⬆キャサリンには、カフェ・ド・ミサで会えるんだ。

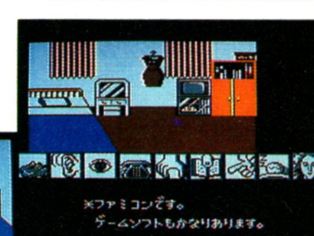
二日目　被害者の身辺を調査しろ

2日目はさっそく尾沢家をたずねてみよう。このとき、自分の部屋でおかしをとっておくのを忘れずに。尾沢家の使用人の源三は、おかしを渡さなければなにも教えてくれないのだ。源三の話を聞くと、いろんな部屋に行けるようになる。まず、ゆりこの部屋のTVの下にあるファミコンを調べ、なみこの部屋でひきだしの中の車のキーを手に入れておこう。



⬆被害者のゆりこは、尾沢家の財産をつぐ権利を持っていた。犯人が財産のひとりじめをたくらむ誰かということも……。

⬇なみこの部屋の本棚のひきだしから車のキーが発見された。しっかり手に入れておくようにね。





⬆TVの下に注目。ファミコンがあるぞ。ソフトもたくさんあるということは、ファンだったのかな？

17　北、西、南の3方向から通路が集中している場所だ。たしかに妖気がただよっているものの、ととのったがんじょうな造りからして、古い墓の内部なのかもしれない。悪霊たちはあとから住みついたのだろう。奇怪な足跡がいくつもある。どっちへ行くか？　**西へ進む→96、南へ進む→97、北へ進む→35**

ゆりこの死亡時刻がわかった

ここで府警本部をたずねると、狩矢警部が『ゆりこはファミコンのファンだったのではないか』と聞いてくる。これに答えると、警部はゆりこの死亡時刻を教えてくれるんだ。もう一度尾沢家に戻り、なみこやみなこのアリバイを調べておこう。また、それ以外にも新しいことがわかるので、いろんなことを聞いてみるように。



⬇狩矢警部のこの質問に正直に答えよう。ゆりこの死亡時刻を教えてくれるぞ。



⬆みなこには、不在のみなおのことも聞いてみよう。きっとなにか教えてくれるぞ。

チェックポイント

- 源三におかしをわたして、ほかの人の居場所を聞いたか？ □
- ゆりこの部屋でTVの下のファミコンを調べたか？ □
- ゆりこの死亡時刻を狩矢警部に教えてもらったか？ □
- なみこの部屋のひきだしから車のキーをとったか？ □
- 車のキーをなみこに見せてみたか？ □
- およねから、尾沢家の先代について聞いてみたか？ □



⬅アリバイだけでなく、いろんなことを聞いてみよう。そう、車のキーのこともね。



➡みなおは出かけているらしく、部屋には入れない。みなおのことは、ほかの人に聞いてみよう。

三日目（みっかめ）

ゆりこに恋人がいた

この日はまず府警本部に行って、狩矢警部にゆりこのことを聞いてみよう。すると、ゆりこの元恋人さわおやその婚約者なおこのことを教えてくれる。さわおの住むヴィラ都へ行き、2人のアリバイをしっかり調べておこう。カフェ・ド・ミサへ行って、キャサリンのヒントを聞くのも忘れずに。



➡ゆりこの昔の恋人さわお。事件の朝は、婚約者のなおことといっしょにいたというけど？

チェックポイント

- 狩矢警部になみこのことを聞いたか？ □
- なおこの写真を撮ったか？ □



⬆なおこからは、さわおの女性関係について聞ける。

四日目（よっかめ）

そして、第二の殺人が…

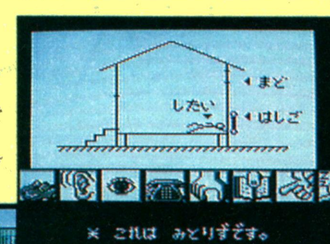
第2の殺人は天龍寺の断食堂でおこった。殺されていたのは尾沢家の次女みなこ。天龍寺の住職むそうの話によると、ここはいつもカギがかけられていて誰も入ることはできなかったはずなのだが？　まず殺人現場をじっくりと調べてみよう。犯人の使ったトリックがすぐにわかるはず。あとはキャサリンに見とり図をもらい、自分の部屋で謎を解こう。



⬆天龍寺住職のむそうに2回なにかをたずねると、断食堂に連れていってくれる。

チェックポイント

- 殺人現場（入口、床、窓）をくまなく調べたか？ □
- キャサリンに殺人現場の見とり図をもらったか？ □
- 狩矢警部にゲームのことについて聞かれたか？ □
- 密室殺人の謎を解くことができたか？ □



➡ここでは見とり図を見ながら、アイコンを使って密室殺人のトリックを解くのだ。



⬅府警本部へ行き、狩矢警部にゲーム内容を知っていた人物のことを話しておこう。

18 扉には、だれもそばへ寄せつけないような荘厳な雰囲気がただよっていた。マルコが言った。「扉には『勇者みずからの手によりてのみ開かん』とあるよ。イワンがほんとうの勇者かどうか、試してみる？」『銀の◇』と『赤の♤』の両方持っている→32、『銀の◇』だけある→64、『赤の♤』だけある→87

関東・東北・中部／近畿エリアを徹底分析だ！

ゲゲゲの鬼太郎2

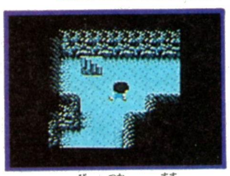
妖怪軍団の挑戦

Rカセット バンダイ ￥5,500 発売中

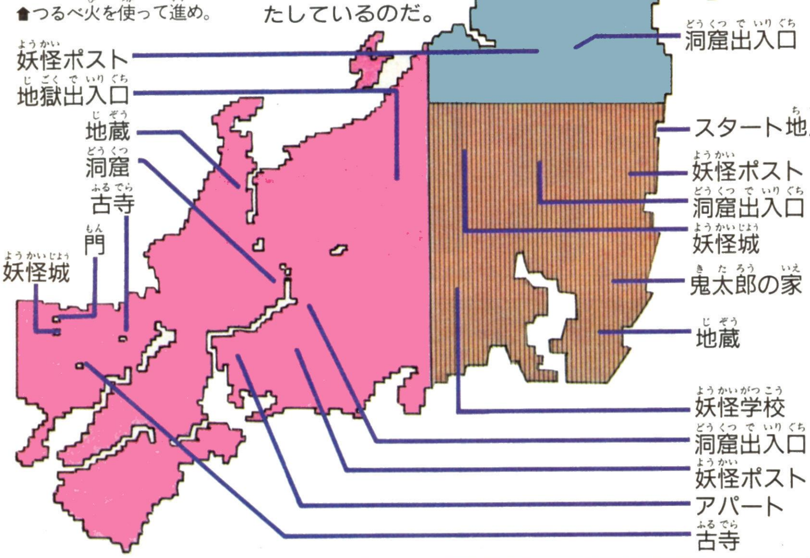
妖怪軍団の親玉・九尾の狐はいったいどこにいる！？　そう簡単に見つかるもんじゃないけど、行きつくまでの道のりはけっこうタイヘンだ。というワケで、今回は最初の3エリア、関東、東北、中部／近畿を攻略するぞ！

これが東北～中部／近畿のマップだ


➡鬼太郎の左にある穴が洞窟の入口だ。


⬆つるべ火を使って進め。

細かい地形までは入っていないが、このマップで各エリアにあるイベントの場所はほとんどわかるはず。エリアとエリアをつなぐのは、妖気バリアが解けるまでは、洞窟がその役目を果たしているのだ。



妖気バリアを解くには？

エリア内のどこかにあるバリア発生塔の中に入り、そこにいる妖気石を倒せば、そのエリアの妖気バリアは消える。

⬇鬼太郎の上の建物だ。

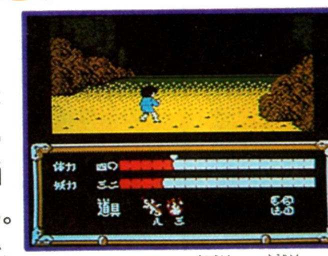



⬆中に入ると妖気石という妖怪がおそいかかってくるぞ。

関東エリア攻略

目標レベルは3ぐらい

関東エリアをクリアするには最低でレベル3、経験値にすると40が必要だ。最初は鬼太郎の家の近くでかみきりだけを相手にしてレベル1にする。すると毛針が使えるので、そうしたら無差別に倒せ。


⬆レベル3ともなれば体力40、妖力32とそこそこ強くなっているのだ。

見上げ入道を退治しろ



関東エリアのボスは、いなづまの術を使う、見上げ入道だ。妖怪城の真ん中奥にいるぞ。途中、ろくろ首やから傘などの妖怪も出てくるが、HP温存のため、逃げてしまおう。見上げ入道を倒すには髪の毛針と体当たりを交互に組み合わせると、効率が良いのだ。


⬆出たっ！　見上げ入道だ。相当な強敵なので、戦う前に体力は必ず最高にしておくこと。


➡せっかくやっつけたのに、かんじんの夢子はなんと九尾のキツネにさらわれたという。ショック!!

19 背は10歳の子どもくらいしかないくせに、ゴブリンはシワだらけのみにくい顔をさらにゆがめ、すばしっこい動きでイワンの一撃をかわした。地上におりたったのもつかのま、またもや猛スピードでおどりかかってきた。バトルだ！　敵：ゴブリン、HP：42、勝敗：(　　)。→89

東北エリア攻略
関東エリアは小手調べ。ここからが勝負！

妖怪ポストとねこ長屋へ行こう

見上げ入道を倒したら、洞窟を通って東北エリアへ行こう。洞窟へ入って上へと進み、奥にある階段を登るとそこが東北エリアだ。

妖気バリアの真ん中に出るので、地形が見づらいけど、よく見れば進める場所はわかるはずだ。そして、まず妖怪ポストで情報を聞き、右の方へ進んでねこ長屋へ向おう。ねこ娘が仲間になるぞ。





⬆目的は黒雲主の退治とわかった。いざ、行こう。

⬅ねこ娘の得意技はひっかき攻撃だ。

やしろへ行くついでにレベルアップ

ねこ娘を仲間にしたら、またレベルアップにはげもう。くもん火や手の目を相手にし、経験値をかせぐのだ。目標レベルは4。

そして目指すは上の方（北の方向ね）にある謎のやしろ。ここには重要な秘密が……！





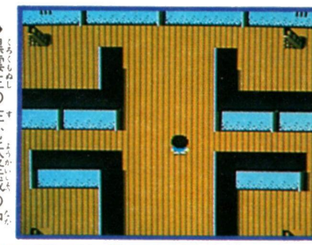
⬆雪男と雪女は一対で現れる。2匹倒せば経験値は3得られる。意外と戦いやすい敵なのだ。



⬅さてさて、宝箱の中身はいったいなに？ 取ってみよう。

妖怪城を探せ

エリア内のどこかにボス妖怪、黒雲主のいる妖怪城がある。こいつを倒せばこのエリアでの目的は達せられるが、一筋縄では倒せない強敵だ！



➡黒雲主の住む妖怪城の中はちょっとした迷宮になっているのだ。



⬅出たぞ！ こいつが黒雲主だ。

中部/近畿エリア攻略
いよいよ難しくなってきた。地形に要注意

まずは妖怪ポスト〜アパートのコースへ



⬆このエリアのボスはぬらりひょん。悪玉妖玉の中でも手強いヤツだ。妖怪城がみつかってもむやみに入るな！



さて、今度は中部/近畿エリアを攻略だ。東北エリアに通じる洞窟を反対に下へと進み、突き当たりにある階段を登ればそこはもう中部/近畿エリア。まずは例のごとく体力、妖力を回復してくれるところへ行こう。アパートがそれだ。途中、敵もたくさん現れる。無理のない範囲で適当にやっつけ経験値をアップ。



➡灰色の沼の中にポツンとあるのがアパート。ありがたい場所なのだ。



このエリアはすることがいっぱいだ！

関東、東北エリアと比べて、格段にやらなきゃいけないことが多いのがこのエリア。左ページのマップに指示されていないところにも重要なポイントは多いので、全部公開してこのゲームのおもしろさを教えちゃうのもナンだしね……。あやしいと思った場所はすべて行ってみることと、それらの場所で聞ける情報を総合すればすべてわかるはずだっ！



⬆鬼太郎の右下にあるのはバリア発生塔だが、上にある穴はいったい？ 飛びこんでみるかな？

洞窟



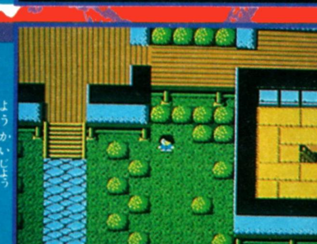
⬅洞窟の中には針山地獄が！ その奥にはなにかある？

古寺



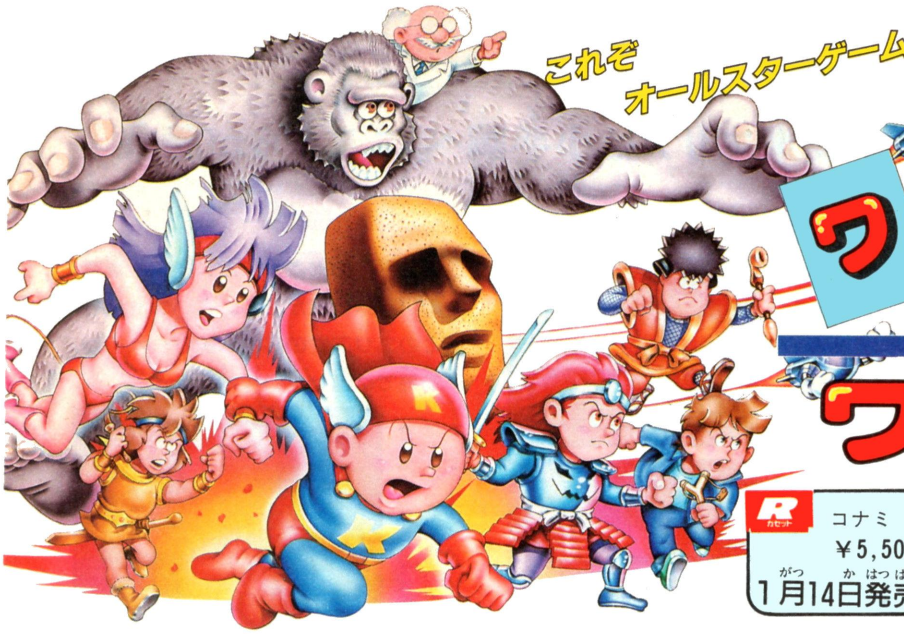
⬅ミョーな妖怪がミョーなメッセージをくれるのだ。

妖怪城



⬅なんだかお屋敷のような妖怪城だ。ぬらりひょんはどこ。

20 通路から穴に入ったばかりのキミとマルコは、すぐ前の角をまがって出現した怪物とはち合わせしてしまった。異様な臭気、そしてボサボサの髪と生気のない表情。言うまでもなく死霊グールだ。のっしのっしと近づいてくる。バトルだ！ 敵：グール、HP：44、勝敗：（　）。南へ進む→2、北へ進む→45



コナミワイワイワールド

© KONAMI 1988 TM

R カセット コナミ ￥5,500 1月14日発売

コナミゲームの歴代ヒーローたちが、1本のソフトに集合するという大事件が発生！ こいつはオモシロイことになりそうだぞ。

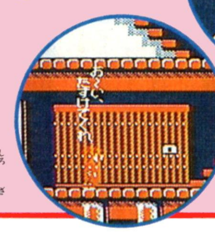
コナミマン出動せよ！

宇宙最強といわれる悪の大王ワルダーが地球侵略を開始した。地球は、あっという間に壊滅状態。ワルダーを倒すには、全世界のヒーローが力をあわせて立ちむかうしかなかった。ところが、ヒーローの大半はすでにワルダーによって捕われ、とじこめられていた。ただひとり難を逃れたコナミマンは、シナモン博士の要請で、ヒーローたちの救出にむかった。コナミマンをはじめとするおなじみのヒーローたちが、ゲームの境界をのりこえて大活躍する超ニギヤカゲーム、それがワイワイワールドだ！

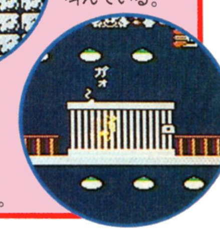
捕われのヒーローたち



⬇キングコングもオリのなかから助けを求めて叫んでいる。

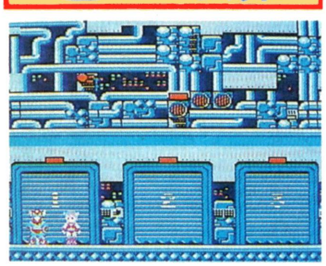


➡ゴエモンは、城の座敷牢に捕われている。



⬆『ドラキュラ』のシモンはカンオケのなかにとじこめられている。

3つの扉



コナミマンたちが拠点とするシナモン研究所。ここにはゲームからゲームへワープする転送機と、宇宙の敵をやっつけるための戦闘機がある。どの扉がどこにつながるか、しっかり覚えておこう。

シナモン博士の部屋

1

この扉をあければ、いつでもシナモン博士があたたかく迎えてくれて、ライフを満タンにしてくれるんだ。ステージをひとつクリアするたびに寄るようにしよう。また、各キャラクターに関する情報も聞けるぞ。



⬆シナモン博士にはげまされながらガンバルコナミマンとコナミレディ。

アクション面へ

2

2の扉に入ると6つのパネルがある。これはヒーローたちが捕まっている6つのステージのシンボルなんだ。希望のステージをセットしたら、転送機でワープ。これら6つのステージが、このゲームのメインなのだ。



⬅どういう順番でチャレンジすべきか、悩んでしまう。



➡バリバリッ、うぎゃー！ ヒーローってつらいね。

シューティング面へ

3

3の扉のなかは格納庫。ツインビー、ビッグバイパーの2大戦闘機が格納されている。好きなほうに乗りこんで、シューティング面へゴー！ 超巨大キャラとの対決、敵の体内での戦いが待ちうけているぞ。



⬅ツインビーとビッグバイパーが並ぶ格納庫。



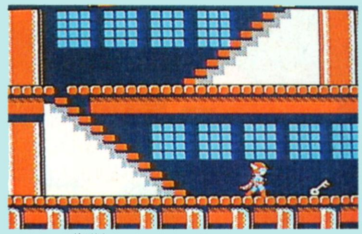
➡ビューンと目にも止まらぬ速さでスッ飛んでいく。

21 キミたちが出発しようとすると、老人が呼びとめた。「湖のほとりに住む森の王と会ったかな？ 腕くらべに勝てば、何か役に立つことを教えてくれるぞ。だが、人間の言葉では通じない。わしのククル鳥をつれていきなされ」ククル鳥は小屋の中を舞ってキミの肩にとまった。『銀の♡』を入手。→16

アクション面

カギをさがしてヒーローを助けよう

見おぼえのある背景で構成された6つのステージに、ヒーローが捕まっている。オリをあけるためのカギが同じステージにあるので、それをさがしだし、ヒーローを助けよう。助けたヒーローは、いつでもマイキャラとして呼び出すことができ、最終的には8人ものキャラを使いわけることになる。また、6つのステージをどういう順番でクリアするかも重要なポイント。



⬆カギを発見。たいてい小ボスがガードしていて、小ボスを倒さないと手に入らない。



⬆お城のはずれにゴエモンがいた。さっそくカギをはずしてゴエモンを脱出させよう。

グーニーズ面



仲間を助けるために活躍したマイキーが、逆に捕えられている。



⬆このオンボロ船からスタート。いきなりお化けネズミがおそってくる。



⬆マントがあればコナミマンは飛べる。キケンな所もラクにクリアだ。

ゴエモン面



天下の盗っ人ゴエモン様も、ひとりではワルダーに勝てなかった。



⬆背景、敵キャラともに『からくり道中』をホーフツとさせてくれる。



⬆ゴエモン面では、スロットマシン、サイコロなどで遊ぶトコロもある。

月風魔伝面



必殺の波動剣を封印し、地獄へ戻った風魔も捕えられてしまった。



⬆地獄には難関、強敵がいっぱい。コナミマンひとりでは攻略はムリだ。

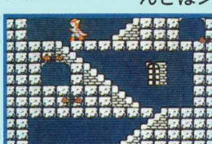


⬆敵の攻撃がいちだんと激しくなる。空を飛んでいても安全とは言えない。

ドラキュラ面



ドラキュラがまたまた復活、こんどはシモンの命が危ない。



⬆吸血コウモリがコナミマンにおそいかかる。ここは逃げるのが得策。



⬆こいつを倒せば、シモンがとじこめられているカンオケのカギが出る。

キングコング面



超近代メカ兵器がガードするビルのどこかにキングコングが…。



⬆ワルダーの力は機械さえ暴走させる。狂ったメカがおそいかかる!



⬆大型ロボットとの対決。頭部、または腕のキャノン砲が弱点だ。

モアイ面



ナゾのキャラクター、モアイがおそわれた。イースター島へ急げ。



⬆巨大なモアイがたくさん並ぶイースター島。神秘に包まれた島だ。



⬆地下にはモンスターがウロウロ。モアイはいったいどこにいるのか。

シューティング面

4画面にわたる超巨大キャラを倒せ!

シューティングのヒーロー、ツインビーとビッグバイパー。この2機のランデブーが見られるのもワイワイワールドだからこそ。超巨大キャラに、黄金コンビの力を見せつけてやれ!

➡大気圏をめざし宇宙へ。いきなり難度があがる。





⬆ツインビーでおなじみのドンブリ島上空をランデブー。





⬅これは頭の部分だけ。胴とシッポをいれると4画面分!

上陸戦

ナニが待ちうけるのか?

巨大キャラを倒したからといって、それで終わりではない。敵の体内に突入し、調査しなくてはならないのだ。はたして、どんなヒミツが隠されているだろうか?



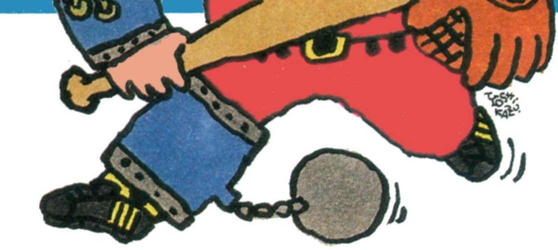
⬆巨大な敵のヒミツをさぐるため、ビッグバイパーを降りたコナミマン。



⬆体内のアクション面は他のアクション面にくらべて難しくなっている。

22 「スティージだ!」マルコが叫んだ。キミにもようやくそのうごめく闇の正体が見えてきた。黒い翼をもつものの大群が宙を舞って襲いかかってきたのだ。翼はコウモリのようだが、そのくせ昆虫のような何対もの足をもっている。バトルだ! **敵:スティージ、HP:36、勝敗:(　　)** 南へ→97、北へ→17



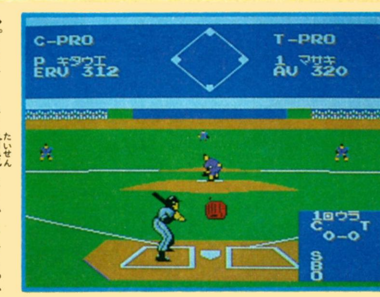


かめばかむほど味がでてくるするめのような野球ゲームが、この『エキサイティングベースボール』。ディスク版ならではのプログレスモードが楽しい。初めのうちどんくさかった選手たちが、試合をして経験を積んでいけば、やがてはプロ顔負けのチームに成長するんだもんね。今回はこのモードの正しい遊び方を教えちゃおう。

イラスト／相村嘉一

楽しみかたが違う5つのモード

もうみんな知っていると思うけど、この『エキサイティングベースボール』には5つのモードがあるんだ。その中で、今までの野球ゲームになかったのは、プログレスモード。自分だけのオリジナルチームを作って、成長させることができるんだ。うまく成長させたら、エキサイティングモードで友だちと対戦したり、トレードモードで選手をトレードしたりと、今までの野球ゲームにくらべて楽しみかたは倍増。奥が深いゲームになっているんだぞ。

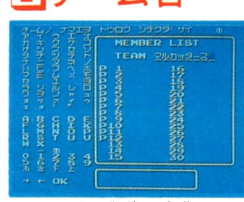


➡プロチームと対戦していたんじゃ、ゲームのおもしろさはわからない。

キミだけのチームはこうやって作ろう！

ここでプログレスモードの詳しい説明をしておこう。一番最初にやることは、自分のチーム名をつけること。カッコイイ名前をつけようぜ。その次に、投手と野手の名前とききを腕を決める。投手のワクは全部で12人。上投げ、下投げも選べるから、バラエティに富んだ構成にしておいたほうがいいぞ。それでOKならメンバーは決定！　そして、次が一番肝心な選手のパラメーター決定。投手なら10ポイントを走力、スタミナなど5つの項目に、野手なら6ポイントを打撃力、守備力など3つの項目にふりわける。これだけで初期設定はおしまい。かんたんだろう。

1 チーム名



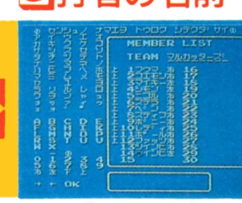
⬆チーム名は最大8文字まで。やっぱ"マルカツ"ってつけよ。

2 投手の名前



⬆投手の名前とききを腕、上投げか下投げかを決める。

3 打者の名前



⬆野手は全部で18人。全員きめるのはすこしメンドウかな。

4 メンバー決定



⬆これでいいと思ったらメンバー決定。がんばろうぜ。

5 投手の能力



⬆投手はやっぱりピッチングとスタミナにポイントをおこう。

6 打者の能力



⬆野手は走力と打撃力にポイントをおいたほうがいいぞ。

23 今の体力と手持ちの武器では、大ヘビのナーガにたちうちできなかった。キミが部屋をとびだすと同時にマルコが扉をしめ、外からカギをおろした。ナーガは出られなくなったが、部屋の中には何か文字の書かれた石板のようなものがあった。それはもしかすると重要な手がかりかもしれない。→2

パラメーターがここまであがればOK

自分のチームを作ったら、それを成長させなくちゃいけないんだけど、どのくらいまで成長させればいいかわかるかな。右の表を見てほしい。プロチームの投手、野手のベスト10を載せてみた。ここまで近づけたら、一流の選手といえるんじゃないかな。試合をするたびにチームの選手のパラメーターをチェックして、どういうポイントがたりないか調べておこう。そして、そのポイントを補う試合をこころがければ、早く強いチームを作ることができるぞ。

ピッチャーBEST10

順位	名前（チーム名）	防御率	球のスピード	球の変化	守備力	走力	打撃力	スタミナ
1	ガク（L）	2.23	14	A	7	3	2	4
2	ツタ（C）	2.55	13	A	7	2	2	4
3	ミカノ（G）	2.63	9	B	7	2	1	11
4	セトウ（L）	2.72	10	B	7	3	3	8
5	クワハラ(G)	2.88	10	B	7	5	5	7
5	エンド（W）	2.88	10	B	7	1	1	7
5	ソマツ（D）	2.88	12	A	7	1	1	3
5	カワタ（D）	2.88	11	B	7	2	1	5
5	ニシオ（L）	2.88	10	B	7	2	1	7
10	ナカシマ(O)	2.93	10	B	7	2	3	7
10	アキノ(BU)	2.93	10	B	7	4	3	7

フィールダーBEST10

順位	名前（チーム名）	打率	守備力	走力	打撃力
1	フナムラ(S)	.448	7	2	13
2	ルドルフ(T)	.368	7	3	10
3	イシイ(BU)	.351	7	7	7
4	フルイ(BR)	.336	7	3	9
4	ハヤカワ(D)	.336	7	3	9
4	ケリー（O）	.336	7	3	9
4	アキタ（L）	.336	7	5	8
8	マサキ（T）	.320	8	6	7
8	タカイ（W）	.320	7	8	6
8	モトセ（W）	.320	7	4	8
—	—	—	—	—	—

プログレスモード・ポイントシステム公開

そりゃ、データが一流選手に近づけば、いいにきまってらい。どうやればポイントがあがるか、わからないから苦労しているんじゃないか!? なーんて思っているそこのキミ。キミだけにパラメーターのあげかたを教えちゃうぞ。このシステムさえ理解すれば、効果的にキミのチームを強くすることができるはず。はやく友だちより強いチームを作って、ガンガン自慢してやろう。このプログレスモードが、いちばんこのゲームで楽しいところなんだから。それじゃあ、健闘を祈る。

プレイボール

ゲームセット

1イニング投げ終えると？

ピッチング力

ピッチング力は、どの投手でも1イニング投げるごとに1ポイントアップする。つまり、アウトの数を3コ取ることでアップできるんだ。ただし、これは続けて3コで、2コ取っても打者にヒットが出ればダメ。

打者が出塁すると？

バッティング力

バッティング力のパラメーターをあげるためには、次の2つの条件がある。まず、ヒット・フォアボール・デッドボールなど、とにかく出塁をすれば無条件で1ポイントアップをしてくれる。

ホームランを打つと？

バッティング力

そして、もうひとつの条件とは、ホームランを打つこと。さっきの出塁の場合だと1ポイントアップだったのにくらべて、こちらは1本のホームランにつき3ポイントもアップしてくれる。

守備側がランナーをアウトにすると？

守備力

守備力は、ランナーまたは打者をアウトにすると1ポイントアップする。さらに試合終了まで出場していても1ポイントアップする。この時、走力・スタミナもアップする。

24 大グマがなんと2本の後ろ足で歩いてくる。しかも、口の両端には発達した長いキバを持ち、長い間うえているらしく、まっすぐこちらに突進してくる。「もう闘うしかない。マルコ、木のかげに隠れてろ！」キミは叫んで剣をふりあげた。バトルだ！ **敵：大グマ、HP：46、勝敗：(　　)→50**



©(株)ナムコ　イラスト／テルコン、Hot Dog

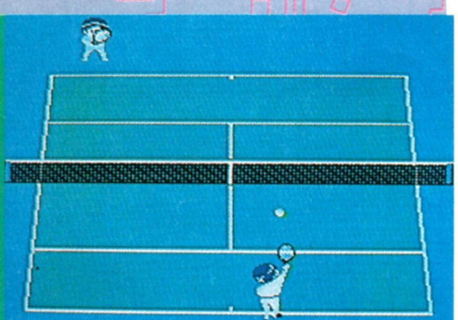
ファミリーテニス

対コンピュータ用㊙テクニック集

Rカセット　ナムコ　¥3,900　発売中

ファミコンキッズをテニスづけにさせてしまう『ファミリーテニス』。そろそろワールドツアーモードにチャレンジしてもいいんじゃない。そのために、コンピュータ攻略ポイントをチェックしよう

LESSON 7　相手のプレイヤーによって、サーブの打つ位置を変えろ



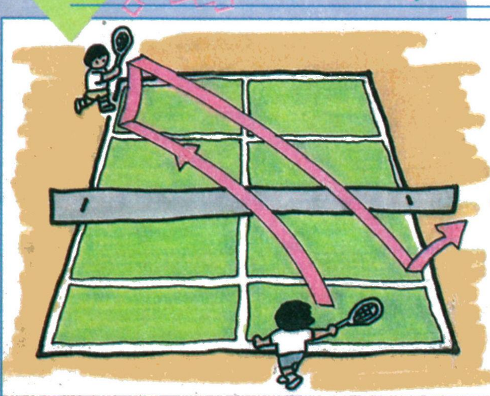
⬆サーブをしてるのは"えんどる"。200km/hを超えるファーストサーブが強力。

コンピュータが相手の場合、2人のプレイヤーのレベルがよほど開いていないとサービスエースは難しい。どんなにいいサーブを打ってもリターンされてしまう。よって、キミの打つサーブは相手のリターンをくずすことを第一目的として使おう。

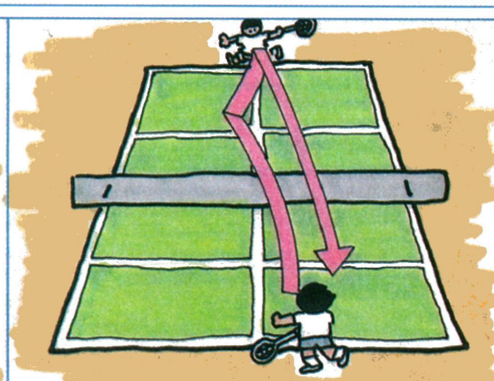
サーブを打つコースは、相手プレイヤーの足の速さ、ストロークの強さで狙い目を変えていこう。強い相手に甘いサーブを打つとリターンエースをくらうぞ。



相手が足が速く、ストロークの強い選手のときは…

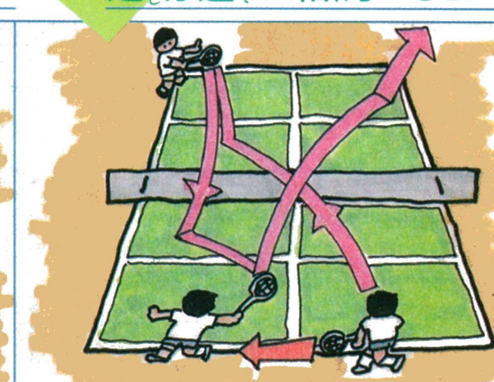


狙いすぎてクロスの深いところに打っても、楽勝で追いつかれてしまう。しかもリターンをきつい角度に打たれては、こっちが追いつかない。これは良くないコース。



センターへ打てば、それほどきついリターンはこない。相手もセンターへ返す場合が多い。自分の選手の足が速ければ、サーブ&ボレーでエースをねらうのもよい。

足が遅い相手なら

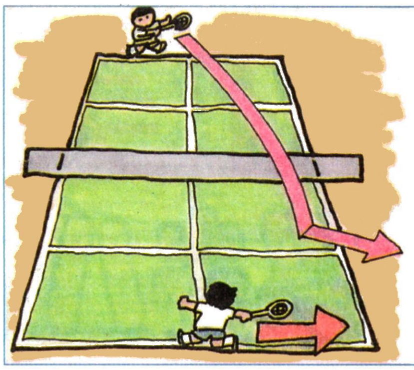


クロスへするどいサーブを打てば、リターンが甘くなる。その球をがらあきになった逆サイドへふれば追いつけないケースが多い。ファーストサーブは絶対入れよう。

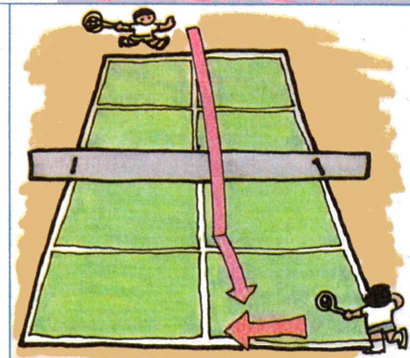
25 ここはきちんと切りそろえられた石板で床も壁も固められたT字路のようで、正確に南北にのびる通路と西につづく通路が交差している。だが、よく見ると東の壁の石板が1、2枚はずされ、やっともぐりこめるくらいの穴があいている。**東へ進む→47、西へ進む→85、南へ進む→96、北へ進む→28**

LESSON 2 するどい相手のサーブを打ち返すには?

"えんどる"や"ぶんぶん"を相手にするときは、メチャクチャ速いサーブを攻略しなくては歯が立たない。根本的には打った瞬間にコースを見極める「眼」が必要。でも、熟練しないと難しいんだな、これが。そこで、ちょっとずるい方法を紹介しよう。コンピュータがサーブを打つ前にどちらかのサイドへよっていると、相手は空いたサイドをねらってサーブする特性を利用するんだ。



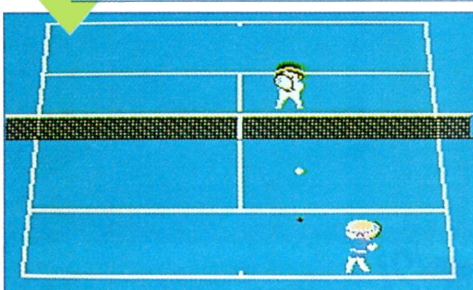
←あらかじめセンターへよっておいて、クロスにサーブを打たせる場合



←クロスによっておけば、相手はセンターへサーブを打つ 打ったらセンターへ走れ

LESSON 3 コンピュータにネットにつかれてしまったら

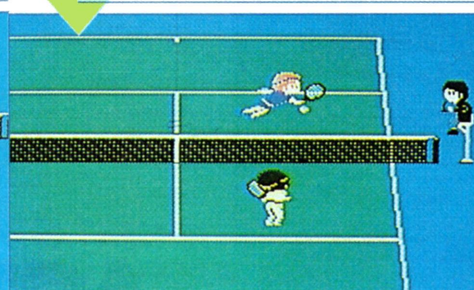
強気でパッシング!



↑相手がネットについた。チャンス! 逆サイドをねらったパッシングをきめろ

ネットについた相手が、サイドによっていればチャンス。逆サイドをねらってパッシングをぶちこめ。相手がボレー上手だったら素直にロブで後ろにさげよう。

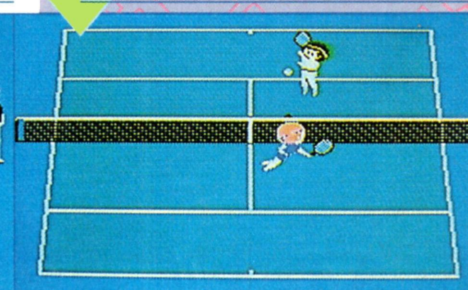
ボレー&ボレーだ



↑思いきり、とびついた ネット対ネットでの攻防戦。ぬかれたらおしまいだぞ

負けずぎらいのキミは、こっちもネットへ出てしまおう。ただし足の速く、ボレーのうまい選手のときにね。ボレー&ボレーはタイミングをとりづらいから注意。

スマッシュ返し……?



↑相手がスマッシュをねらっている。飛びついてボレーで打ち返せ

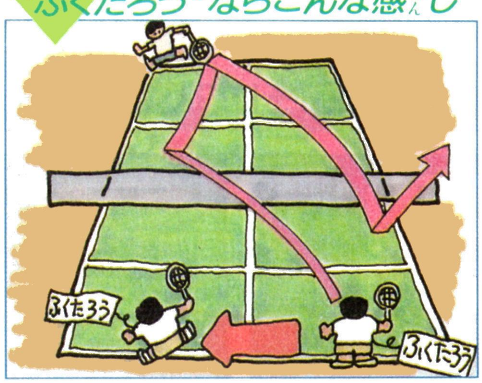
どうしようもなくなったら、この技。わざとロブを打って、その間に自分もネットにつき、相手のスマッシュをボレーで返すという離れ技。うまくいけばいいけどね。

LESSON 4 コンピュータの行動パターンを見ぬけ

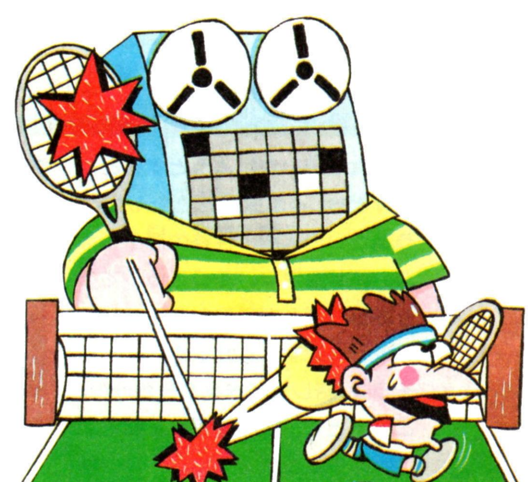
とにかくスキのないコンピュータに勝つには、その行動パターンを見切るのが最良の手段。サーブを打ったあとどっちへ動くかわかっていれば、リターンエースだってキマッてしまう。でも、試合の最初から最後まで同じ行動パターンだと思ったら大まちがい。後半になると動き方が変わってくるからそのつもりで。

相手の行動パターンをチェックすると打ったあと、サイドへふられたあと、などのポイントをおさえておけばいいだろう。各選手についてチェックしておけば、ワールドツアーモードで絶対役に立つぞ。

"ふくたろう"ならこんな感じ



"ふくたろう"はサーブを打ったあと、すぐ逆サイドへ走ってしまう。だからリターンはサーブをしたサイドへ、つまりクロスへ返せば勝ち。



26 「古代文字の最後のところに、『護符に守られたカギにて開かん』とあるよ。例のカギのことじゃない?」キミは洞窟の奥にあった封印された箱のカギをさしこんでみた。カチャリとかわいた音がして、錠前がはずれた。そしてゆっくりと扉が手前に開いた。中で何かがキラリと光をはなった。→52



アイドルホットライン

中山美穂のトキメキハイスクール

ディスク
任天堂
￥3,500
発売中

もし転校した学校に、大好きなアイドルとそっくりな女の子がいたら、キミならどうする？　これは、そんな夢をかなえてくれるゲームだ！

パパさんの転勤でキミは、私立トキメキ学園に転校してきた。そんなある日、キミは偶然、大好きな中山美穂ちゃんそっくりの女の子に出会ってしまった！　もしかして彼女は、あこがれのミポリンなの……？　画面に表示された番号に電話をすれば、ミポリンからのメッセージが聞け、ディスクファクスに登録すれば、わからないところのヒントを教えてくれる。クリアすれば特製プレゼントが当たるんだ。こんなゲームなら、もうやるしかないよね。みんなで、ミポリンと友達になっちゃおう！

ACT1 初登校はおお忙し！

さてさて、学校に来たら、いきなり貞吉くんという、友達ができたんだ。きっかけは、貞吉くんが、ポケットに入れてたミポリンのテレカ。同じアイドルのファンなら、打ちとけるのも早いもんね。親切にも、校内の案内をしてくれるって。



⬆ミポリンのテレホンカードのおかげで、なにか教えてくれるみたい。やっぱりファン同志は仲がいいね。

ACT2 突然のトキメキ

貞吉くんと話しながら、教室を出ると、いきなり女の子とぶつかってしまった。

女の子があわてて去っていったあとには、ウサギのマスコットが落ちていた。もちろんマスコットを拾って落とし主の瑞穂ちゃんに届けることにしたんだ。



⬆突然の、そして運命の出会い、なんてちょっと大げさかな？　左下に落ちてるのがウサギのマスコットだ。

ACT3 おじゃまな面々の連続！ そして彼女との運命的な再会………

彼女を追いかけようとすると、次々とおじゃま虫が現れたんだ。うるさい3人組、性格の悪そうなコ、キザなヤツ。そうこうしてると瑞穂ちゃんが通りかかってマスコットを返すことができた。忙しそうで、話しもできなかったけど、このあとで、電話をくれたんだ。これはチャンスだ！



⬆ドキッ！　スルドイつっこみをする、おしゃべりな3人組。エリカの取りまきだけに、本当にうるさい。



⬆出た！　会長の娘だけあって、言葉使いはいいけど、性格がきつい。あとで、えらいめに会わされるぞ。



⬆キザな辻正臣。なぜかエリカにお熱でなにかというと出てくる。こっちから話そうとしても聞いてくれない。

27 が、なんということだ。キミの影が石の床にそのままはりついている！　そこからユラユラと黄色い毒の煙があがり、影がゆっくりと立ちあがった。「ゲロド！」黒いサテンのマントに身をつつみ、ぶきみに笑う大悪魔がそこにいた。「こざかしい若僧め！」ゲロドと闘う→65、いったん逃げる→31

©1987 Nintendo



ACT4 瑞穂ちゃん＝美穂ちゃん!?

次の日学校へ行くと、瑞穂ちゃんは休みだった。それで、早く帰ってみると机の上に兄さんが美穂ちゃんの写真を置いていってくれてた。ギョギョ！

写真の美穂ちゃんが持ってるマスコットは、瑞穂ちゃんの落としたのと同じだ！ もしかしたら、瑞穂ちゃんは、ミポリンなんじゃないか!?



⬅この手作りのマスコットは瑞穂ちゃんの!? とするとミポリンは瑞穂ちゃん？

ACT5 ガンコな教頭がんばる！

次の日、学校であの写真のことを確かめようと瑞穂ちゃんを探して廊下を走ってたら教頭先生につかまちゃった！ なかなかガンコで許してくれない。早くしないと瑞穂ちゃん帰っちゃうよー！

こんなときは、とっておきの、あの手で……。せーのぉ、ほら！ やったね！ 大成功！



⬅どうしても通れなかったら、ディスクファクスでサービスデータをもらおう。

ACT6 みんなにはナイショで

音楽室で、勇気を出してあの写真のことを聞いてみた。そしたら、瑞穂ちゃんは、自分が中山美穂だと告白してくれた。夢みたいなことだけど。



⬅やっぱりミポリンだったんだネ。2人の秘密だね。

ACT7 いっしょに帰りながら

僕は高山瑞穂ちゃんの友達なんだ。だから、芸能界の話しは、しないであげよう。えへへ、今度の日曜日にデートの約束しちゃった！



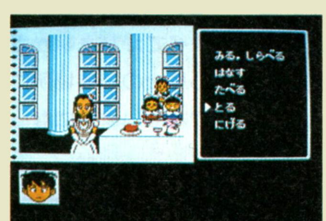
⬅普通の女の子として、つきあってあげようね。

ACT8 悪夢の日曜日、それは突然やってきた！

瑞穂ちゃんとのデートの日。と、ところがエリカの手下に捕まってしまった！ エリカの家では、料理に全部薬が入ってて参ったけど、番犬をこの料理で眠らせてなんとか逃げだすことができた。急がなくっちゃ！



⬆ぎょえー！ デートの約束があるのに。



⬆何か1つを食べたあとに断わると……。



⬆犬にはチキンを使うっきゃない！

ACT9 ああ！ 瑞穂ちゃん………

急いで待ち合わせの喫茶店に行ったんだけど、やっぱり瑞穂ちゃんはいなかった。何時間も待っててくれるわけないよな。もう嫌われちゃったな…



⬅待ち合わせは2時。4時間も待ってるはずないよね。

ACT10 持つべき者は友達だ！

数日後、瑞穂ちゃんから手紙が来たんだ。仲直りしたいって。貞吉が日曜のことを話してくれたんだって。持つべき、ものは友達だね！



⬅瑞穂ちゃんから手紙が！ ありがとう貞吉！

★このつづきは次号でね!!

28 整然とした通路が直角にまがっている。その部分の北の壁に、アーチ型の棚のようなくぼみがある。奥行きはたいしたことはなく、キミが手をのばせばとどくほどだ。だが、そこにひとかかえほどの重い宝箱が安置されているのが、ロウソクの光で見える。『白の♤』を持っている→62、持っていない→57



浅香唯ちゃんのスケバン刑事Ⅲ大紹介

こんにちわ！　風間唯こと浅香唯です。結花ねェちゃん、由真ねェちゃんと3人で大活躍のスケバン刑事Ⅲがゲームになりました。だから、みんな絶対遊んじょくりぃ！

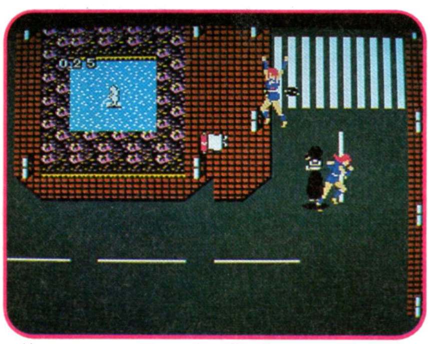
Rカセット 東映動画 ￥5,300 1月発売予定

ゲームの進め方

このゲームで最初に頭に入れておかなければいけないことは、唯、結結、由真の3人は、持っている武器や、使う忍法などが違っていて、それぞれに適した場所や相手があるということだ。とはいっても、3人はゲーム中に自由に入れ替わることができるので、アイテムが出ているのに取れないときや、敵の攻撃に合わせて、一番有利なキャラクターを選べばいい。HPが残り少なくなったときにも、それでなんとか切り抜けられる。

経験をかさねて、レベルを上げると、それぞれの武器がパワーアップ、HP（体力）、NP（忍法）の最大値も上昇して、使える忍法が増えていく。また、電話のある場所でテレホンカードを使うと、暗闇指令から情報を聞くことができる。最初のうちは色々と聞いてみると、意外なことが聞けるぞ。

そして、何よりも大事なことは、影の謎を解き明かしていくことだ。（翔にかけられた呪いを解くといえばわかるかな？）謎のすべてが解き明かされなければ、たとえ果心居士のいる場所に行っても、倒すことができないようになっているぞ！



⬆街のシーンで、何やら巻き物が出てきたぞ！

STORY

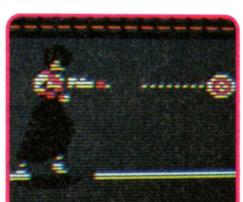
平和そうな日々の中に暗い影が差していた。日本を手中に収めようと、暗躍するものがあったのだ。魔術を使うという影の集団を操る男、「果心居士」、すべてはこの男の野望から始まったのだ。そして、その野望を粉砕するべく、3代目スケバン刑事こと、風間唯とその姉、結花と由真が立ち上がった……。



⬅ジャンプして、おりてくるときにAボタンを押すと回転キックだ!!

これが史上最強の風間三姉妹だ!!

唯



3代目スケバン刑事麻宮サキ。8方向に飛ぶヨーヨーを使う。パワーアップ時は、重合金ヨーヨーが使えるが、6回以上連続で使うと命取りとなる。

結花



風間三姉妹の長女。姉妹の中では一番しっかりしている。武器は円を描いて飛ぶ合金の鶴。パワーアップ時は連射ができるビー玉を使う。

由真



次女。武器はまっすぐに飛ぶリリアン棒（合金の編針）だ。パワーアップ時は、弾をはねかえす鎖玉が使えるが、あまり連続しては使えない。

29 道はさらに広くなり、石をきちんと敷きつめたかなり立派なものになってきた。と、マルコが突然立ちどまった。「イワン、横のしげみから怪しいにおいがする。オーク鬼みたいだ！」ガサゴソと枝をかきわける音がして、ずんぐりした黒っぽい影が道に出てきた。やっぱりオーク鬼だ！→41



しっかりやっちくり…なんてね♥

「影」との激しい戦いをくりひろげるシーン

街　街は電話がポイント

スタート地点の街では、3人のレベルを上げながら、電話で暗闇指令からの情報を得ることにしよう。先を急いで、かんじんなことを知らなかったらあとで苦労することになりかねないぞ。

ここでは結花が「飛行の術」を覚えると、つぎの森林のシーンに行けるようになる。



⬆このあたりの敵なら楽に倒せるから、ここでレベルをどんどん上げよう。

森林　森林は奥が深いぞ！

ココは、謎が深いというより、マップが広い森林地帯だ。たくさんはえている木は、枝に登ることができるが、ジャンプのジャマになるので戦いにくいエリアだ。オマケに地面にHPを奪うものが埋められているので、注意しよう。

クリア方法はボスキャラの「くのいち」と、「空中の首領」の2人を倒せばいいんだ。



⬆アイテムを取っても、水に落ちたらすべては水のアワ……。

谷　谷には秘密が……？

谷は比較的まっすぐなので、敵の攻撃を受けて谷に落ちないように注意すれば問題ないだろう。ボスは「地上の首領」と「卍坊」の2人だ。ボスを倒して次に進んでも、もう一度、この谷のシーンに戻ってきて、「地上の首領」と対決することになるので、弱点を研究しておこう。



⬆突然矢がふってきたりして、このあたりからの攻撃は激しい。

どうくつ　何も見えない、どうくつ

どうくつは、まっ暗なところから急に攻撃をしかけてくる敵に注意したい。それから、先が見えないところが多いので、急ぎすぎると変なところにハマって、なかなか抜け出せないなんてことになりがちだ。そういうときは、回転キックの要領で、足場になりそうなところに乗って体勢を整えよう。



⬆まっくらな中でいきなりとび出してくる！　攻撃の手はゆるめるな。



道に迷わないようにね!!

とりで　いよいよラスト？

いくつかのどうくつでつながっているとりでの中は、かなり入りくんでいるので、いつのまにかどこにいるのかわからなくなってしまう。とくに下へストンと落ちていくところで道がわからなくなることが多い。

ここから先は、いつ果心居士が出てきてもおかしくない。気をつけろ。



⬆広くて、複雑なとりでの内部では、絶対にダメージを受けないように。

果心居士は一体どこに!?

さーて、ここまできたらもう一息だ。おっと、そのまえにパスワードはちゃんと保存してあるのかな？　もし、何かが足りないまま果心居士に出会ってしまったら、それでおしまいになっちゃうぞ。すべての謎が解かれていない場合には、果心居士は幻のままで攻撃を仕掛けてくるので、こちらからは一切攻撃ができない。そうなったら、3人でかかっていったところで、まったくの無駄になってしまうぞ。そんなときにパスワードがあれば、やり直せるのだ。対決に備えて、謎解き、アイテム、強さの確認は十分にしよう。ちなみに唯はレベル20で、忍法と持ち物が7つずつ、結花、由真はレベル16で忍法が6つ持ち物が5つずつが最強の状態じゃないかな？

RPGと呼ぶには、あまりにこのゲームはアクションが激しい。このあたりは、TVのスケバン刑事そのままといってもいいんじゃないかな？　TVは終っちゃったけど、2月には“スケバン刑事Ⅲ”の映画が公開される予定（くわしくは50ページを見てね）なので、ゲームと合わせて楽しめるわけだ。

30　部屋のまん中でチロチロと小さな炎が燃えている——と、そんなふうに見えた。しかし、ロウソクの光をさしこんだとたん、こちらに向かって猛スピードでとびかかってきたのは大ヘビ！　炎はその舌だったのだ。バトルだ！　敵：ナーガ、HP：50、勝敗：(　　)。ナーガに勝った→98、負けた→23



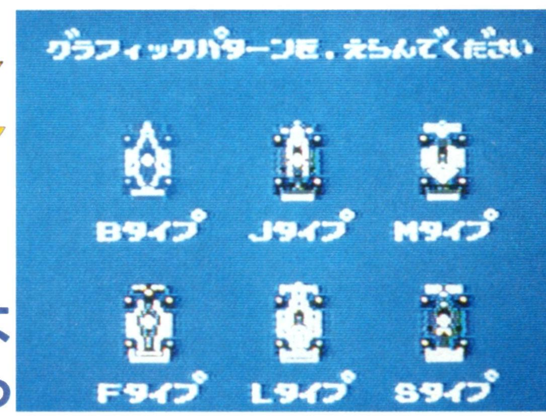


特集 Racing Game レーシングゲーム PART 2

遠藤雅伸さんを直撃! なぜレーシングか

ファミリーサーキット

●ナムコ ¥3,900 1月6日発売



★開発者遠藤さんからひと言

この「ファミリーサーキット」のゲームデザインをしたのは、「ゼビウス」、「ドルアーガの塔」などのヒットゲームを手がけた遠藤雅伸さんだ。マルカツ取材班は、遠藤さんの会社、ゲームスタジオを訪ねいろいろお話をうかがった。



「正直に言うと、ボクは熱狂的なF1ファン。ほんものの、あの圧倒的なスピード感、重厚感を、なんとかゲームで表現したいと思っていまし

まずはマシンセッティングから

ハッキリ言うと、セッティングを省略してもゲームをはじめることは可能だ。だけどどうせなら、自分でデザインしたマシンでかっとびたいね。そんなわけで、セッティングについてお勉強しておこう。セッティングを制する者はレースを制す!?

① ボディー&カラー

レース中、自分の車を見失うことはまずないけれど、なるべく目立つ配色がいいかな。まあ、マシンの形や色は速さとなんの関係もないけどね。

ボディ 6種類
カラー 26種類

② ブースト圧

ひと言にいえば、ターボのパワーが大きいか小さいかということ。圧が高いほどパワーを出せるけど、耐久性が悪くなる。耐久レースのときは注意。

高い
やや高い
普通
低い

③ ギア比

カーブの多いテクニカルコースは加速重視がいい。プラクティス走行のときコースをチェックして変更しよう。セッティングは臨機応変にね。

加速重視
⇕
最高速重視

④ エンジンブレーキ

アクセルをはなしたときにどれくらい減速するかをきめる。エンブレが強くきけば、ブレーキ(Bボタン)を押さなくてもコーナーを曲がれる。

きかない
普通
きく
強くきく

⑤ ハンドリング

ハンドリングを軽くするほどハンドルがよく切れるようになり、急なコーナーもスイスイ曲がれるようになるが、切れこみすぎるとヒサンな目にあう。

軽い
やや軽い
普通
重い

⑥ ブレーキ

おそらくほとんどお世話になることがないだろうブレーキの設定だ。ききすぎて悪いというもんじゃないけど、きかないというのは考えものだ。

強くきく
きく
普通
きかない

⑦ タイヤ

スプリントのときはハイグリップでいいとして、耐久レースのとき、ロングライフでコーナリングの弱さをどうカバーするかが問題になる。

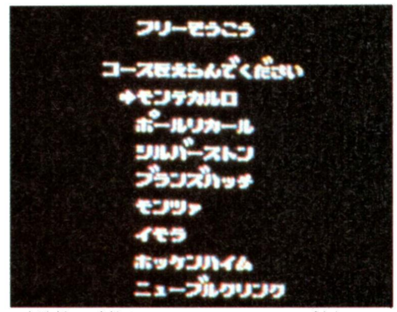
ハイグリップ
⇕
ロングライフ

31 キミとマルコは走りに走った。くやしい。だが、ここで命をムダにしたら、キミの王座どころかノルムの国は永遠に救われないのだ。ころがるように城門の前へ出た。どこかに必殺の武器はないものか？ **石敷きの道をオオカミの鼻のほうに行く→76、低地のほうに行く→89**

フリー走行でウデならし!

コースは40、どれにする?

マシンのセッティングがすんだら、いよいよコースに出る。いきなりレースに挑むのもいいが、とりあえずフリー走行で走りかたの基本を勉強しよう。設定されたコースは全部で40。このうちのどれにでもトライすることができるけれど、やはりはじめはいちばんカンタンなコース、ファミリーパークから挑戦しよう。めまぐるしいほどの速さで流れるスクロールに目を慣らすことがファミリーサーキット攻略のカギだ。

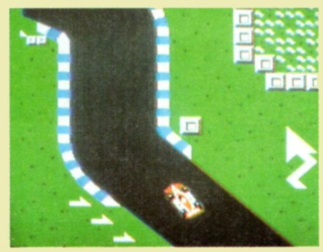


⬆初心者の練習はもちろん、レースに参加する前にコースの下見をするのにも便利なモードだ。

走行中に気をつけること

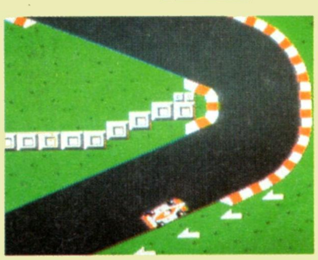
直線主体の基本コースを走り、スクロールに目を慣らすことができたら、カーブの多いテクニカルコースも走ってみよう。おそらく最初のうちはコーナーをうまく曲がれずに路肩のブロックにぶつかってばかりだろうけど、失敗をくりかえすうちにコーナリングの要領がつかめてくる。そうなればレースに参加しても大丈夫だ。ここにコーナリングのポイントを3つあげたのでコレも参考にしてほしい。

Point 1 大きな矢印を見たら減速の準備



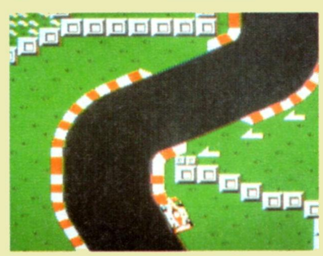
ひときわ目立つ矢印は、急カーブの接近を意味している。うかつに高速のままつっこめばクラッシュするのがオチ。大きな矢印を見たら慎重になろう。

Point 2 コースからはずれないように



急カーブは減速なしにはまず曲がれない。適確な減速とコンパクトなコーナリングを身につけよう。芝生に乗りあげると他車に抜かれるから気をつけて。

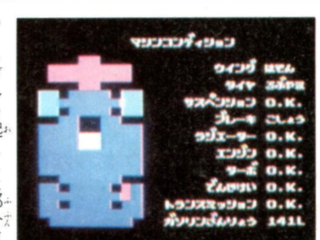
Point 3 ステアリングの切れが勝負



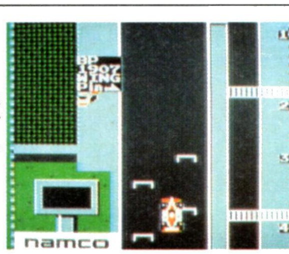
急カーブの連続する部分ではだれもが最徐行する。しかしステアリングを軽くすれば少ない減速で曲がりきれる。これを利用して先行車との間をつめよう。

マシンコンディションのチェック

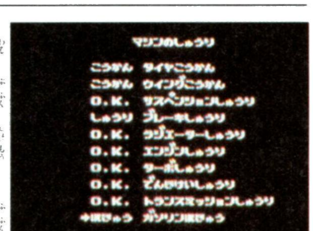
走行中、マシンに異状を感じたり、ピットインのサインを出されたりしたら、かならずピットインしよう。トラブルをほおっておいたらロクなことにならない。ピットでコンディションを総チェックし、悪いところはキッチリ修理してもらおう。



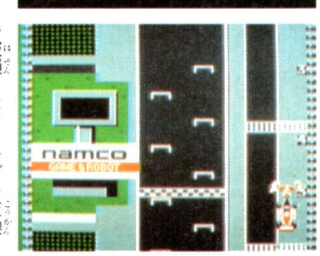
➡トラブルを起こした部分は点滅するのでひと目でわかる。



➡ほんの一瞬で通りすぎるピットのサインを見落とすな!



➡悪い部分、消耗した部分は修理、交換をしてもらおう。



➡破損したウイングを交換しているピットクルーたち。

た。まずまずのデキかな(笑)」。

ラジコンカーが発想の原点

マルカツ(以下M):さっそくですが、このゲームに着手なさったのはいつごろですか。

遠藤氏(以下E):レーシングゲームを作ろうかと考えはじめたのは約2年前。ファミコンのZガンダムを作っているころでしたね。ラジコンカーに凝っていたもので、ラジコンを操作する感覚のゲームを作りたいと思ったんです。だからはじめは、✚キーで前進後退するような操作法にするつもりでいましたよ。

2D画面はコーナリングのため

M:上から見降ろした2Dタイプの画面にした理由はなんでしょうか。

E:3Dタイプにすることも考えたんですけど、3Dだとコーナリングを横すべりするようにしか表現できない。あれでは曲っている感覚が味わえない。レースゲームのおもしろさはコーナリングですから、それをちゃんと見せるために2Dを選んだんです。

M:このゲームでは、車と車がぶつかりませんけど?

E:ちゃんと車同士がぶつかるバージョンも作りましたよ。だけど、車にぶつかってはじかれても「バカヤロー」ってハラが立つだけなんですよね。だから、気持ちよく走るためには車同士ぶつからないほうがいい、ということになりました。それに、車という障害物をよけるだけの、いわゆる

32 キミは扉に両手をあてがった。魔の森シュバルに君臨していた大悪魔ゲロドを倒した自信が、そのままキミの力となっているような気がした。だが、これでノルムの王になれるというような野心や喜びはウソのように消えていた。与えられた運命に従う純粋な気持ちが扉をおす手に力をこめさせた。→71

"ドライブゲーム"とのちがいをはっきりさせるためにもそうしたんです。

M：直線コースで、車はまっすぐ前を向いているのに、直進しないのはなぜですか。

E：実際に車に乗っていて、直線だからといってハンドルから手を離したりしたらたいへんなことになるでしょう。ゲームだからまっすぐ走らなければいけない、ということはないんです。また、押した回数で角度がきまる、というふうにもしたくなかった。ハンドリングに関しては、かなり細かく作ってありますよ。

最大のポイントはセッティング

M：攻略のポイントを教えていただけますか。

E：自分のテクニックのレベルに見合ったセッティングをすることがいちばんのポイントです。

M：具体的に言うとどういうことですか。

E：たとえば、ターボのブースト圧を高くするとスクロールがかなり速くなります。初心者ではまずコントロールしきれないでしょうね。コントロールできないマシンに乗っていたって勝てるわけありません。少しよう遅くても、コントロールしやすいマシンに乗るほうがいいんです。

ピットインのタイミングも重要

M：そのほかになにか攻略ポイントは？

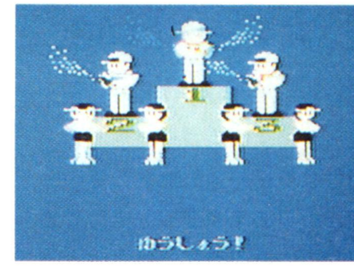
E：ピットインのタイミングがありますね。スーパーAク

さあ、レースに挑戦だっ！

さてお待ちかね、いよいよレースに参加だ。このゲームには、車同士の当たり判定がない。他車はいわば幻みたいなもんだ。したがって、他車とのかけひきのようなものはなく、自分の車をどれだけ速く走らせることができるかに勝負がかかっているのだ。



⬆スタート1秒前。GOサインが出たらアクセルオン、出だしで他車をブッちぎれ！

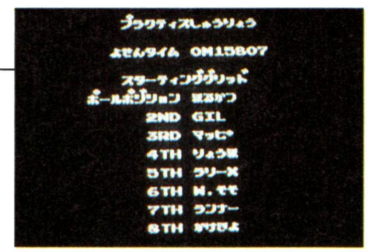


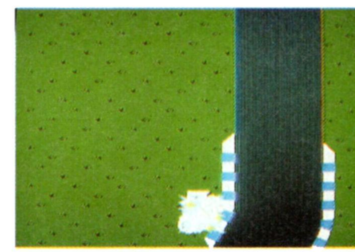
⬆3位までに入賞すれば表彰台へ。だけどやっぱり優勝がいちばんウレシイね。

クラス別アドバイス

1.ノービス

使用するコースが初級者用、周回数も少ない、おまけにライバル車のレベルも低いとくれば、楽勝マチガイなし。油断して縁石につっこむようなドジさえふまなければ、チャンピオンは確実。


⬆ノービスクラスのドライバーは、ナムコゲームでおなじみのキャラクターたちだ。


⬆ブっちぎり状態でトップを走っているからといって油断するとこういうメにあう。

2.Bクラス

ノービスにくらべ、コースの難度が上がり、コーナリング技術をためされる。ハンドリングを軽めにして、急カーブ、連続カーブをうまくクリアできるようになればBクラスのチャンピオンになれる。

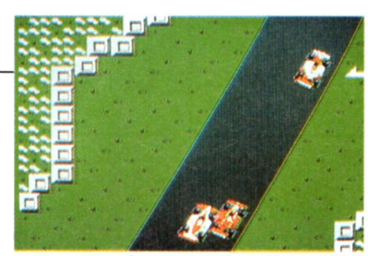

⬆Bクラスともなれば難コースも出てくる。急カーブの連続もあるから慎重に。

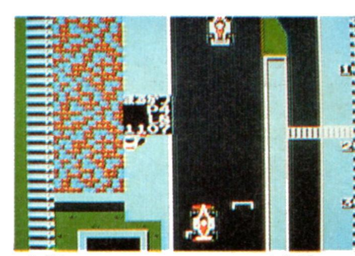


⬆カーブの多いテクニカルコースを走るため、ハンドリングを軽めにセットしなおそう。

3.Aクラス

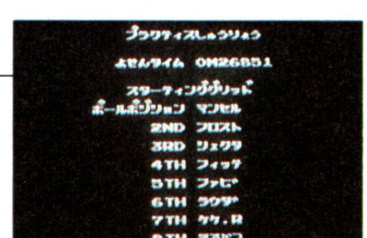
コースの難度はBクラスとかわらないが、ドライバーのレベルが高くなっている。先行していたつもりでも、コーナリングでモタついていたりすればすぐに追いつかれる。テクニックをみがけ！


⬆Aクラスに出てくるマシンは速い。直線で追いぬかれることもしばしばある。


⬆直線でぬきかえすことはまず不可能。コーナーで差をつめるよりほかない。

4.スーパーA

ドライバー、コースともに世界的レベルのスーパーAクラス。マンセルやプロストと互格にわたりあうには、かなりの熟練が必要だ。Bクラス優勝程度の実力では、追いつくことさえできないぞ。

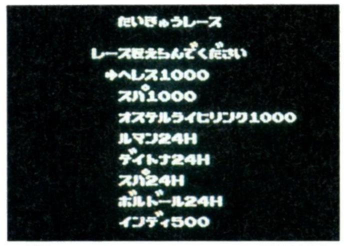

⬆世界的レーサーを相手に走る究極のクラス。ポールポジションはまだ夢のかなた…。


⬆ついていけるところまでついていき、一流選手のコーナリングテクニックを盗め！

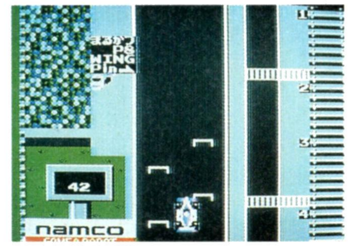
33 「シッ、だれか来るよ、イワン」マルコの言うとおりだった。女か――キミはすぐさま決断した。森を支配する魔物の居所を聞きだすのだ。女の背後から剣を首につきつけた。女は悲鳴すらあげられず、身をかたくしてその場に立ちつくした。「おまえたちの親玉はどこにいる？ さあ、言うんだ！」→46

自分自身との戦い耐久レース

走行中は、クラッシュをさけるため一瞬たりとも気がぬけない。コースが複雑になるほど緊張感は途切れることなく続く。同じコースを何十周も走らねばならない耐久レースとなれば、緊張感の連続による神経の疲労はかなりのもの。それを乗りこえられるかどうか、まさに自分との戦いだ。



⬆有名なルマンやデイトナの24時間耐久やインディ500マイルレースに挑戦できる。



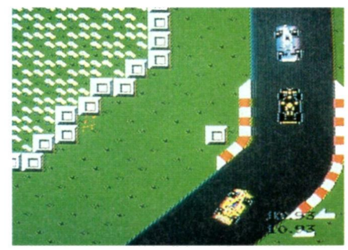
⬆あと42周も走らなければならないというのに、ウイングがトラブルを起こした。

観戦モードでアツくなろう!

自分で走るのに疲れたらちょっと休憩して、レース観戦をしよう。コース参加ドライバーの設定はプレイヤーがきめる。自分がてこずっているコースとドライバーを選んで、ライバルの走りを研究するのにも利用できる。どんな難コースでもスイスイ走っていくのを見ると、思わずため息がもれるぞ。



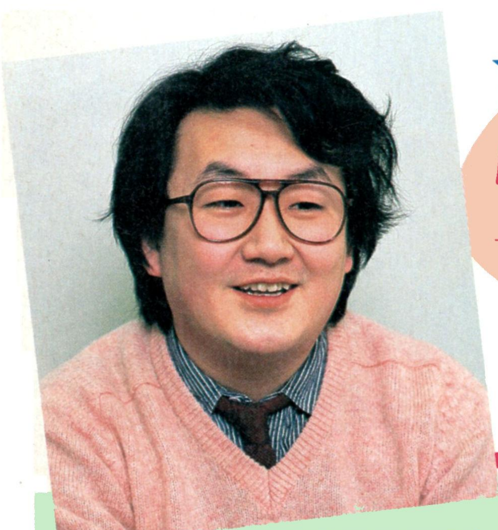
⬆そうそうたるメンバーから、エントリーするドライバーを選ぶ、スーパーAの観戦。



⬆一流ドライバーのコーナリングラインをよく観察して、キミもマスターしよう。

ラスでの話になりますけど、燃量補給やタイヤの交換をいつするかが、かなり勝負に影響します。車をいたわりながら走っても、最低1回はピットインしなければなりません。ピットでのタイムロスを考えたうえで走らないとダメですね。それから、各ランクとも最終的な勝敗はポイントで決まります。全レースで1位をとらなくても、確実にポイントをとっていけば優勝できるんです。ムリな走りをしてリタイアしたらそれこそ意味がない。そのあたりのかけひきも大切ですね。

M：たいへん参考になりました。どうもありがとうございました。



★遠藤雅伸氏 レーシングゲームを斬る

さて、レーシングゲームはなにもこのファミリーサーキットだけじゃない。他のゲームを遠藤さんが見ると…

F1レース

このゲームにはハマってますよ。ほかの車の動きのパターンなんか、もう完全に見切っちゃってますね。24番のマシンしか使いません。



➡大人気！ 任天堂から発売中のF-レース。とにかくテクニック重視の作り。

タイトーグランプリ

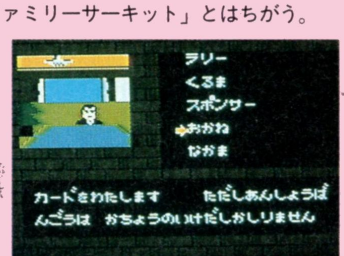
3Dタイプのコーナリングは曲がっているという感じじゃないね。でもこのタイプのレーシングゲームも作ってみたいと思う。



➡レースゲームにRPG的な要素を加えて構成してある。タイトーから発売中。

パリ・ダカールラリー・スペシャル

レーシングゲームというよりは、車を使ったロールプレイングという感じだね。発想の出発点が「ファミリーサーキット」とはちがう。



➡ラリーレース中心のゲーム。CBSソニーから88年1月に発売。

ザ・スーパーラリー

画面を2分割するという発想を生かす素材は車だけじゃないと思うけれど、車を使うのがいちばんわかりやすいかもしれない。



➡2つに分かれた画面が特長。ビック東海から88年2月発売予定になっている。

34 そう言うと、マルコは岩のかけらをひろって壁のまん中に投げつけた。「ギャッ！」と叫んで姿を現したのはオーク鬼だった。野獣のようなツラがまえをした怪物だ。敵はいきりたってむかってきた。キミは剣を抜いた。バトルだ！ 敵：オーク鬼、HP：34、勝敗：(　　)。南へ進む→39、北へ進む→48

PARTY GAME 特集

X'masもお正月も
みんなでパーティ、
サンタもいっしょに
あそびましょ!



街も浮かれるパーティシーズンがやってきた。どうせやるなら、最高に楽しい企画をしなくちゃね。そんなアナタにこんなソフトはいかがでしょ。この4本があれば、3時間でも4時間でもあきさせない。盛りあがることまちがいナシ。みんなで楽しく遊びましょ。
今日もパーティ、明日もパーティ。そんな時はこのソフトがオススメ。

サンタクロースの宝箱

4つのゲームがなかなかウレシイ

データイースト
¥3,300
発売中

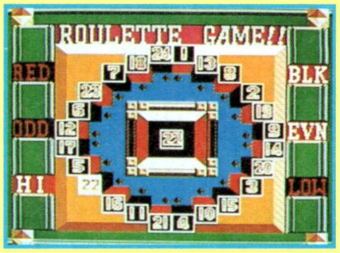


➡ほのぼのとした冬景色のBGV。心やすまる音楽。この演出の中でキミのメッセージが伝わっていく……。

今年もらったサンタさんからのプレゼント。キミの心のこもったメッセージを贈ることができるんだ。しかも、3つの画面と音楽を選べて、キミのオリジナルキャラクターを登場させることもできる。これさえあれば、キミのせつない想いも、好きなあの娘に届くと思うよ。

もうひとつのお楽しみもバッチリ。みんなを集めて2度のクリスマスパーティを開こう。付属のビンゴカードを使ってのビンゴゲーム。お菓子をかけてのルーレットゲーム——けっしてお金はかけないように。スロットマシンゲームでオールセブンをめざし、5つのダイスの目でポーカーダイス。4つもゲームが楽しめてしまうんだ。

これはお得もの。



⬆付属のビンゴカードを使って楽しもう。だれが一番早くそろうかな。

35 通路はひとつの扉に達して行きどまりになった。ロウソクを高くかかげて調べてみたが、長い間手を触れた者もないらしく、がんじょうそうな木のわくにも、大きな古い錠前にもほこりが厚くつもっている。扉の上には古代文字がナイフで彫りつけられている。『黒の◇』を持っている→52、持っていない→51



D ディスク　サン電子　￥2,980　発売中

ナゾラーランドスペシャル「クイズ王を探せ」

パーティでクイズ大会を開こう

ちょっとしゅ向をかえてクイズ大会もいいんじゃない。そんなときは『ナゾラーランドスペシャル』。日本のクイズ界を支配するクイズ王を倒すのがキミの使命。そのためには、日本各地に散らばる彼の配下の8人（いぢわるマヌカン、時代遅れのクワタさんetc…）をクイズ勝負でやっつけなくては。日本クイズ界の未来はキミの頭脳にかかってる。



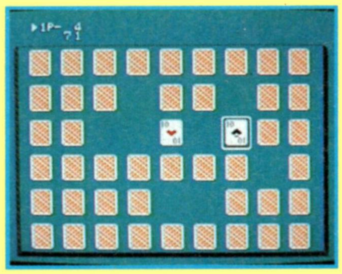
➡もうおなじみになった『なんきん』のイラスト。

D ディスク　ソフエル　￥3,300　発売中

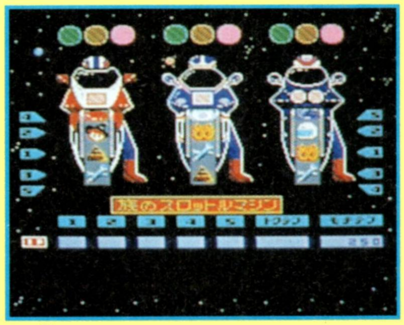
極楽遊戯

究極のパーティグッズ

どんなしらけたパーティでも、興奮のるつぼへと巻きこんでしまうソフトだ。なんたって8つものゲームがはいってるもの。村のビンゴ、組のサイコロ、ずっとポーカー、もっとスピードなど、どれをとってもおもしろそう。特別4大付録（すごろくやビンゴカードetc…）もついて、もりあがることまちがいナシ！



➡「きっとノイローゼ」ゲーム。いわゆる神経衰弱だね。



⬆「族のスロットルマシン」ゲーム。バイクのタイヤの模様を合わせて点数を増やせ。

イラスト／中村 清史

R カセット　バンダイ　￥4,900　12月26日発売

突撃！ 風雲たけし城

食後の運動にはこれ

そろそろパーティの料理を食べすぎた頃じゃない？それじゃ食後の運動に『突撃！　風雲たけし城』。

マットコントローラーを使って、画面に現れる各関所をクリアするんだ。竜神池や、悪魔の館、扉破り、戦車戦など様ざまな関所がキミを待ちうける。城内でもらえるアイテムは最終目的地「たけし城」攻略に役立つぞ。

TVで見なれたシーン続出、たけし城をぶっつぶせ。



⬇とにかく先へ、先へ。道のりは長い。



⬆いまだ健在の「たけし城」。TVの迫力もそのままに、ファミコンゲームに堂どう登場！

36 ノルムの国よりもっともっと古い存在、森の王ジャバは小鳥のククルの口をかりてつぶやいた。「イワンよ、私の教えられること、おまえにさずけられるものはもう何もない。道を開くのはおまえ自身じゃ。さあ、行くがよい……」ジャバはふたたび深い眠りについた。キミとマルコは一本杉へもどった。→89

SHANGHAI

上海

C SUNSOFT
C ACTIVISION,INC.

Get wrapped up in my mystery
中国三千年の歴史が生んだ
幻のゲームが今、
太古の眠りから目覚め、
君たちに挑戦状をたたきつける。
このゲームのからくりをあばけ。
謎は迷宮入りだ。
一度ゲームを始めると、
このからくりの奥深さ(deep)に
君は絶句するであろう。



★ロムカセット
大好評新発売
標準小売価格 **5,300円**

戦略的頭脳遊戯『上海』が、ついにアメリカから上陸だ！麻雀ゲームは数々あれど、ルールがわからなくてできない人がけっこういるよね。ところがご安心。上海は、麻雀パイこそつかっているけど、麻雀のルールなんていっさいカンケーないのだ。一度お試しあれ。



デザインのCHAO先生自信のタイトル画面 風雅



指カーソルで同種のパイをぬいていくという単純ルール。しかし奥が深いのだ。



面クリ画面だ 雲間を泳ぐ龍の姿 天晴である 美麗

戦略 頭脳 遊戯

お楽しみプレゼントもあります。
★賞品 オリジナルペーパーナイフ……200名様
くわしくはソフトの中の応募要項を読んでください。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

SUNSOFT
夢・創造・サンソフト

サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野朝日250 TEL(0587)55-3500

●販売店で、販促用パンフレット、VHSテープ等が必要な場合はご一報下さい。



リップルアイランド
©SUNSOFT
デッドゾーンから1年サンソフトが送る
新作アドベンチャーゲーム登場
★ロムカセット
1月新発売
標準小売価格 4,900円
お楽しみプレゼント付
人間と動物たちが平和に暮らす
リップルアイランドに事件がおきた。
さらわれたナサレル王女を
助ければ、王女と大金が手に入る。
主人公カイルはふしぎな少女
キャルと、一かく千金を夢みて
旅にでた……。
制作・発売元/東海エンジニアリング株式会社
販　売　元/サン電子株式会社
ナゾラーランドスペシャル!!
「クイズ王を探せ」
©SUNSOFT SEKAI BUNKA-SHA
★ディスク版
DISK SYSTEM
大好評新発売
標準小売価格
2,980円
ディスクライターでの書き替えは1月12日からです。
真のクイズ王
テレビのクイズ番組を遥かに越えた
日本一のファミコンクイズソフト
ナゾラーランド
クイズ王を探せ!
FIND OUT QUIZMASTERS
SUN.SOFT
ファミコンの殿堂
東京
ちずの
かいがんせんは　いつ
はかる
1 まんちょうのとき
2 かんちょうのとき
3 きがむいたとき
サンソフトクラブ会員大募集!!
サンソフトでは、サンソフトファンの為に、いろいろな情報やイベントが優先してうけられる、サンソフトクラブを結成します。サンソフトの会員になりたい人は、発売中の雑誌「サンクラブ」に募集要項が書いてありますから、申しこんでね!「サンクラブ」の内容は新作情報やイラスト、マンガ、読者コーナーなど盛りだくさんです。雑誌「サンクラブ」の欲しい人は住所・氏名・年令・電話番号をかいて、切手300円分を同封して下の申し込み用紙で送ってね!!
切り取り線
「SUN CLUB」申し込み用紙
住所 〒　都道府県　TEL (　)
フリガナ
氏名　男・女
生年月日 昭和　年　月　日　年令　才
勤務先・学校
テレホンサービス
☎0587(55)1120
カタログ希望の方は右の資料請求券をハガキに貼り左記住所あてお送り下さい。
資料請求券
SHA-MK12

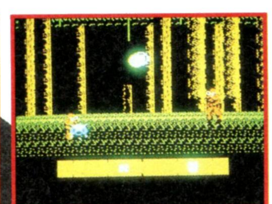




●ニューヨーク上空でヘリが謎の爆発。



●ベルリンで情報部員とコンタクト。



●敵コマンド部隊と壮絶なバトル。

■新開発スペシャル・システム導入。

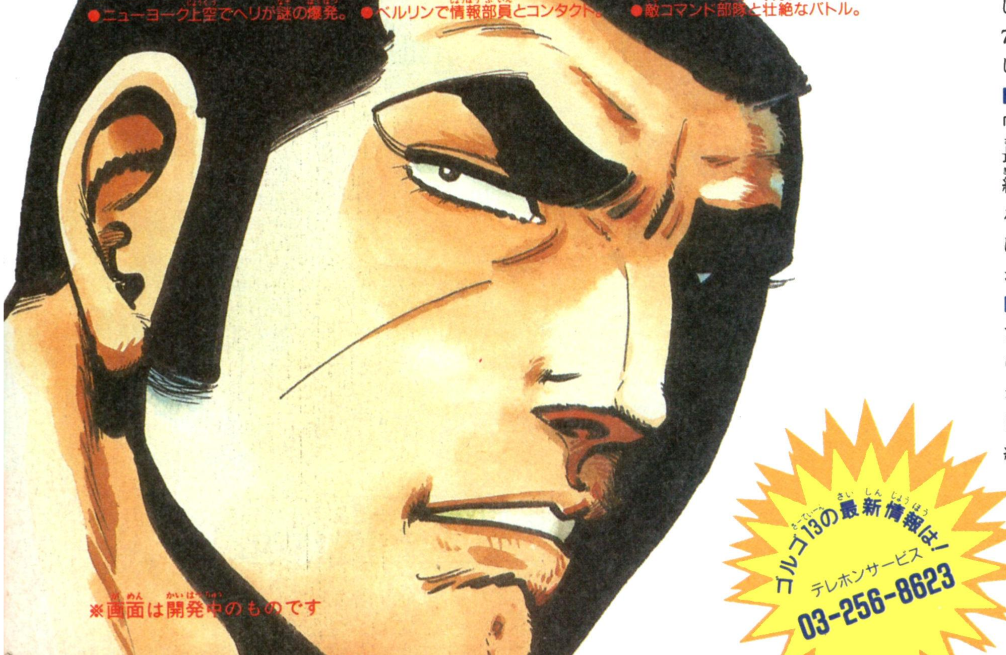
「ゴルゴ13とコンタクトせよ!」、フィクサー＝さいとう・たかをの指令が発動されてから3カ月。スタッフの努力の甲斐あって"ゴルゴ13"の膨大なデーターはすべてインプットされた。がしかし、コンピューターが弾きだす「プロジェクトG」の結果は「NO」の連続である。改めて新しいシステムでアプローチしなければならないことが判明。そこでわれわれスタッフはさらなる研究の末「エクストラディメンションシステム」を新開発、採用した。このスペシャル・システムの導入により、コンピューターは「成功率70%」と回答した。ついにプログラミングのファースト・ステップは終了したのである。

■1988年Xデーに向けて。

「成功率100%」とコンピューターが答えを出すまでさらにプログラムの最終調整は進められる。完璧なプログラムを完成させないことには超A級スナイパー"ゴルゴ13"といえども任務を遂行するのは至難の技である。完璧なプログラムと"ゴルゴ13"の超人的能力により「プロジェクトG」は成功するのである。それほど困難かつミスの許されない重要なプロジェクトなのだ。

■フィクサーの代理を努めるのは君だ!

フィクサーとわれわれスタッフは影の組織の人間。決して表にでてはならない。実際に"ゴルゴ13"とコンタクトを取り、彼をハンドルしてこのプロジェクトを成し遂げるのは君だ。"ゴルゴ13"と世界中を駆け巡り、時には武器を調達し、またある時にはヘリコプターをチャーターし悪の組織を叩きつぶしてくれ。闘い開始の火蓋は切られた!



※画面は開発中のものです

株式会社 ビック東海
〒421-01 静岡市桃園町7の3

TVフィルター

FSⅡ

エフ　エス　ツー

新発売

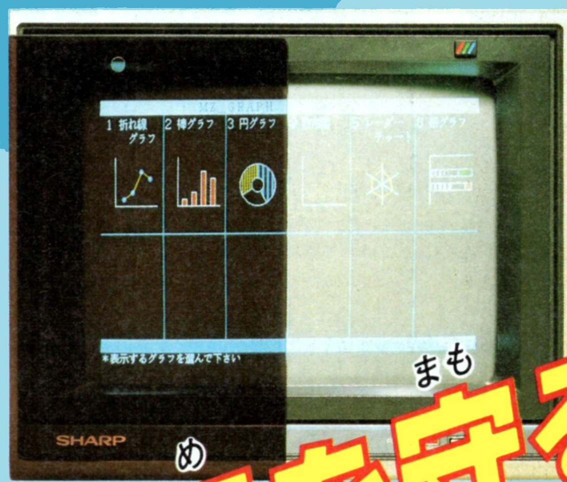
50%OFF



全国で大好評!! 目が楽だ!目が疲れない!

ファミコンを始めてもう三年になります。三年前は、1.5だった視力も今では、0.5にまで落ちてしまい今はメガネをかける羽目になってしまいました。そこで思いついたのがこのＴＶフィルターＦＳⅡです。半額ということもあって迷わず購入しました。きき目は一日目から現われ、メガネをかけなくても、目が疲れずファミコンができるようになりました。
栃木県栃木市川原町　池沢昭一くん、おたよりありがとう。

※左画面にＴＶフィルターＦＳⅡを使用

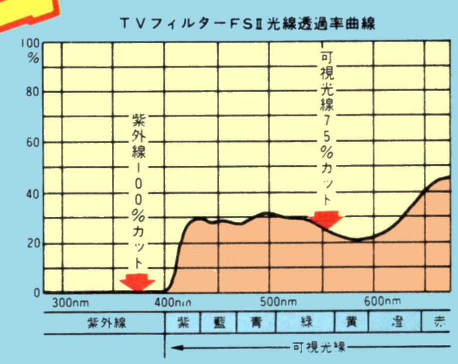


大好評!ロングラン半額キャンペーン実施中!!
7日間無料使用ＯＫ!
付けたその時から目が楽になる。

テレビゲームから目を守る

※小売店の皆様へ
すごい売れ行き!販売店募集中!!
お問合せは、06-720-7759まで

ＴＶフィルターＦＳⅡ光線透過率曲線



「仕様は、予告なく変更することがありますのでご了承下さい」

TVフィルターFSⅡ

- ■目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■ＴＶフィルターＦＳⅡは脱着ワンタッチ!

型　名	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法(mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価　格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)
商品到着後、7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

お申し込みは今すぐ、
おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターF.Sを申し込みます
希望する型名(　)
●住所
●氏名㊞・年令
●電話番号

〒577
大阪府東大阪市柏田西1-9-15
サンクレストJ.P.K係
40円

電話で

※12月29日〜1月4日まで、ハガキ注文のみ受付けいたします。

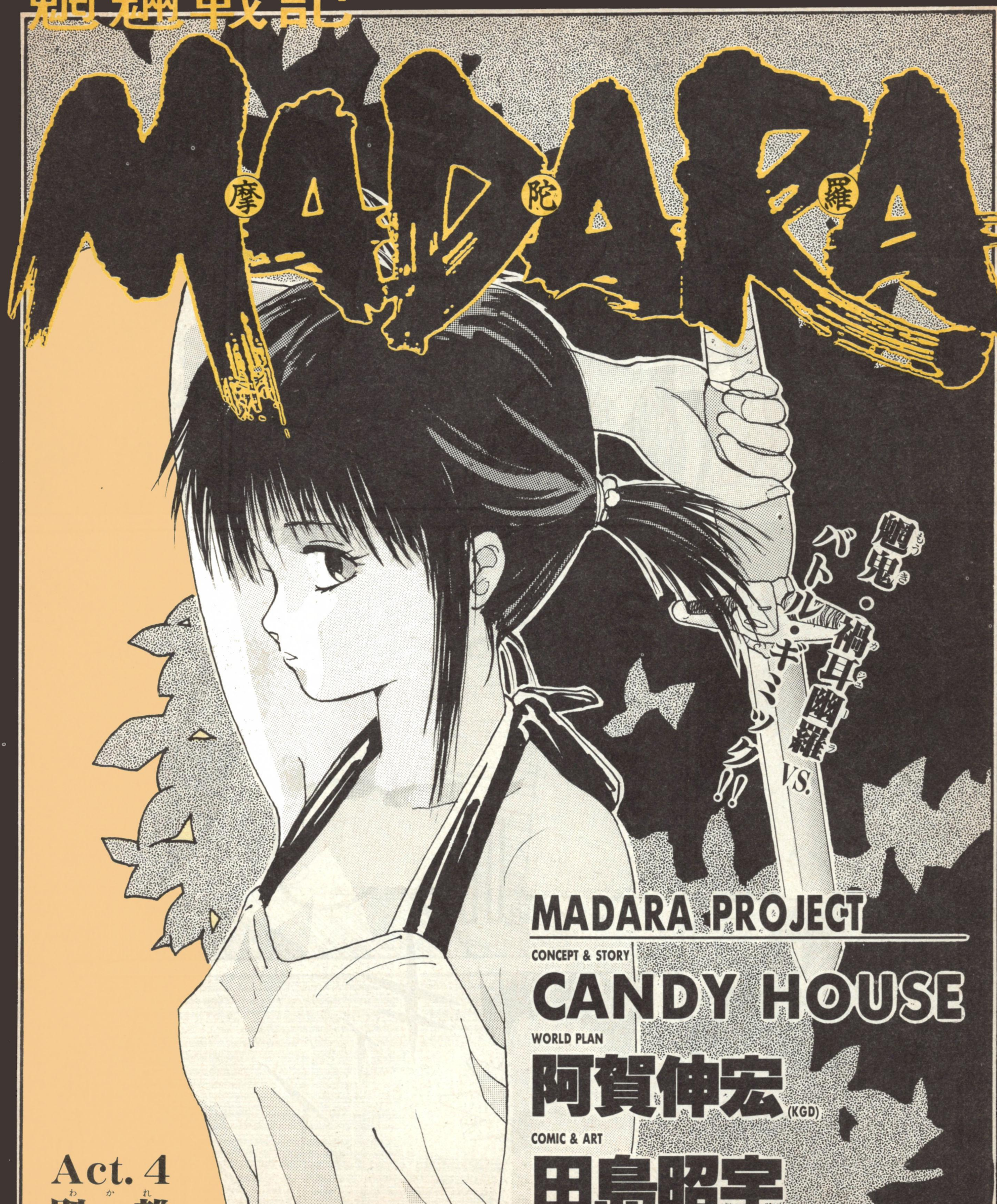
06-303-4152
サンクレストJ.P.K
● 〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
平　日/午前9時〜午後7時
日・祭日/午前9時〜午後6時


SUPERMAN
アクション
アドベンチャーゲーム
ニューヨークの迷路を駆け抜けて
悪人たちを追っ払え!
そう、わたしはスーパーマン。いまニューヨークで悪人たちと戦っている。わたしの持っているスーパーパワーと、キミの力を合わせてニューヨークから悪人たちを追放しよう!
12月29日発売予定
ROMカートリッジ
希望小売価格5,500円
テレフォンカードをもらっちゃお!
スーパーマンのチラシについているアンケートをおくってくれ! 抽せんで500名にスーパーマンのテレフォンカードをプレゼント!
影をあやつり、歴史を動かせ!
わたしは戦国のサムライ、真田幸村。天下をとろうとたくらんでいる徳川家康の野望を打ち砕くため、諸国を巡る旅に出たのだ。影にひそむ勇士をあやつり、10人の勇士を集めてくれ!
近日発売予定
ファミコン初! 超大河シミュレーションゲーム
真田勇士
時代:第二次世界大戦
指令:イギリス軍を撃破せよ!!
ここは北アフリカの砂漠。ドイツ軍戦車隊を率いるわたしはロンメル将軍、またの名を「砂漠の狐」。キミとわたしの共同作戦で、イギリス軍戦車隊を撃破しよう!
ファミコン初!シミュレーションウォーゲーム登場!
砂漠の狐
2月下旬発売予定
ROMカートリッジ
希望小売価格 未定
この冬ケムコがおくる キミだけのロードショー!!
N.Y.にゆく、サムライになる、惑星を救う…
もうキミはマルチプレーヤー
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
KEMCO
コトブキシステム株式会社
本 社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル638号区 〒100
呉事業所 広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737
TEL(0823)21-3300

もう りょう せん き
魍魎戦記

ハイパーPRGコミック





ザワッ
レインツリーが倒されるぞ!!
ミシミシィ
グッハッハッ そらそら
もうすこしだぞ!!
そ…… そんな まさか……
ミシィ
ちっきしょオオ……
ギギ
世界樹レインツリーが倒される!!!
無駄だ!!!
ち……


!!
ガハハハハ
そら！
どうした！
そら
動(うご)いてみろっ!!
そら!!
グイッ
グイッ
ギミックが
使(つか)えなければ
きさまなど
ただのオモチャの
人形(にんぎょう)よ!!
何度(なんど)やっても
同(おな)じことよ！
唵(おん)咡(に)囃(そう)
喊(かん)哤(もう)啍(きょう)
哢(る)啼(だい)!!
!!


響連森経
キョウレンシンギョウ
唵 呾 嘈 喊 啝 哮 嘍 啼
この経を唱えると、森の生霊達が呼応し、唱和し、その地一帯に霊的力場が形成され、特に魍魎達の持つ妖気に対して絶大な威力を発揮する。ただし、この霊術はきわめて高位の霊的集中力を要するため、これを用いた人間は、肉体的にも多大な疲労を覚悟しなければならない。
唵呾嘈喊啝哮嘍啼!!
唵呾嘈喊
啝哮嘍啼
グオオ…響連森経か……
バッ
ぐわおおおっ
じじィ!おぼえていろ!!…
バサ
バサ


はあ
はあっ
ガクッ
はあ
逃がすかよ！
ダッ
!!
まっ……
まてマダラ!!
どこ行きやがったあの耳でかヤロウ……



グッハハハ
殺されにきたかァ!!
小憎っ
魍魎元帥
モウリョウ ゲンスイ
禍耳幽羅
カジューラ
摩陀羅の攻撃を受けダメージを負っている。また、村人を殺したり、レインツリーを倒そうとしたので、カルマUP。
ランク 51
攻撃力 1480/1500 耐久力 1500/1600
妖力 1404/1404 カルマ 1275


あ
あの音…
いそぐのじゃキリン
今のマダラ一人ではやつには…
禍耳幽羅には勝てん…
……でもタタラ爺のからだ……
はぁ…
わしよりマダラじゃっ……
はぁ
いそぐのじゃ!!
にょこっ
きししししし…



小僧
どこにかくれても
おなじことよ！
オレのでかい
耳はだてじゃ
ないのだ
ピク
ピク
心臓の
鼓動が
な……
耳をすますと
そ――ら
聞こえてくるぞ
きさまの
ギミックの
作動音が
バカな……
心臓の音が
きこえない!!
なっ！……
なにィ!?
無駄だといった
はずだ!!!
ボオ
はぁ
ああ!!
ドン
!!……


おんにそうかんもう
きょうるだい!!
ズッバ
じじィ……
また……
禍耳幽羅の弱点
じつは、顔の中央にある突起物の内には退化した目が隠されていた。異常に耳の能力が発達したため、昔は使っていた目が必要なくなったのである。長期間暗闇の中にあった目……微弱な光でも刺すような痛みとして禍耳幽羅には感じられる。
グァオオオ

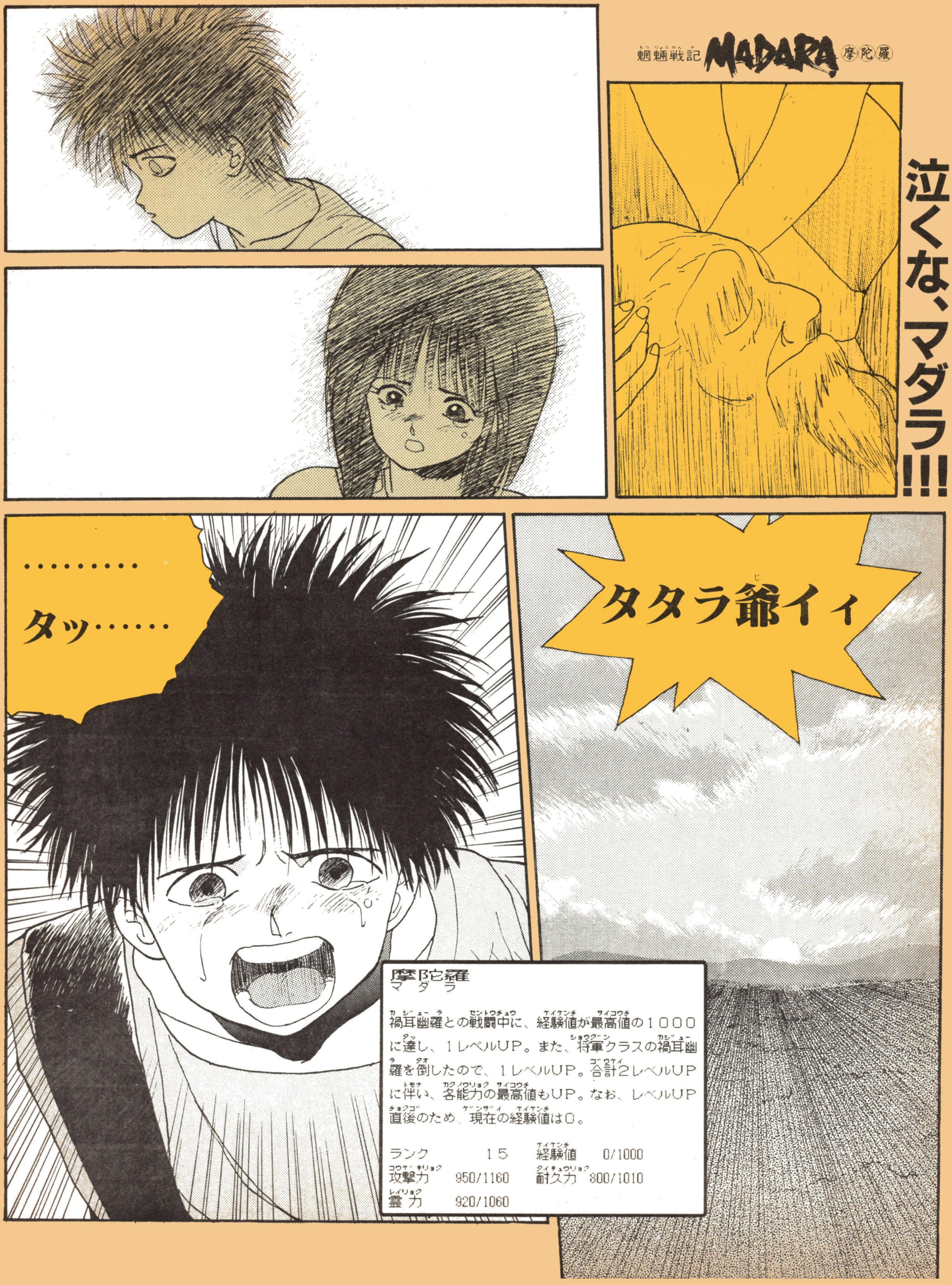

マダラ！
その目が
禍耳幽羅の
弱点!!
そこに光を
あてるのじゃ!!
邪兎ォ！
そのじじィ
を黙らせろ……
はっ
!!
珠心玉
シュ シン ギョク
全身のギミックへエネルギーを送っている摩陀羅の生命そのもの。あらゆる形態のエネルギー（光・熱など）に変換する機能を具備し、それを一気に放出させると必殺の武器ともなる。


パァ
ドス
!!
タタラ爺
心臓までギミックだと…!!
なに…
……
……
……
ズ
……きさま……
もしや
あのときの……
ボッ
ボオッ


ゴア…
ボオオオ…
バカ
耳幽羅(ジューラ)め…
ちィ…
ダダッ
タタラ爺(じい)!!
ぽと
ほと!
耳(みみ)が…
……
うわ…
……

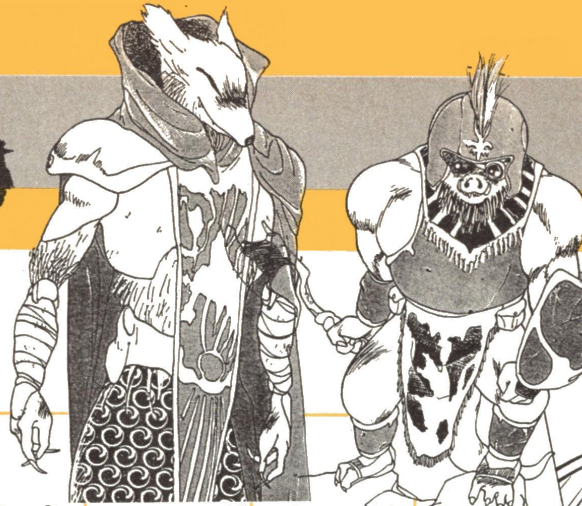

マダラ……
タタラ爺が…
!
……………
…………
……
ギミックの耳……
じゃあ…この
耳は……
タタラ爺!!
ほう……
本当の耳が
もどった
ようだな
やはり禍耳幽羅は
金剛国八大将軍
の一人……
ゴホ…
……聞けマダラよ…
おまえの力を恐れた
何者かが八匹の魍鬼に
生まれたばかりの
お前の身体を
分け与えたのじゃ…
ミロク帝王につかえる
八大将軍をたおすのじゃ
…さすれば本当の
身体を…本当の
力をとりもどす
ことができる……


もうすぐわしの心は肉体をはなれるが…
うそだ!!
タタラ爺が死ぬもんかっ
フォホ……
わしとて人間じゃ死は誰にでも必ずやってくるものじゃ
…しかし悲しむことはない……
わしの心は気となりこのニソの杜に日修羅の村に……
そしてお前達二人の心と一体になって残るのじゃ…
…ずっと…な…
……永遠……


泣くな、マダラ!!!
………
タッ……
タタラ爺イィ
摩陀羅
マダラ
禍耳幽羅との戦闘中に、経験値が最高値の1000に達し、1レベルUP。また、将軍クラスの禍耳幽羅を倒したので、1レベルUP。合計2レベルUPに伴い、各能力の最高値もUP。なお、レベルUP直後のため、現在の経験値は0。
ランク 15 経験値 0/1000
攻撃力 950/1160 耐久力 800/1010
霊力 920/1060

魍魎戦記
MADARA 摩陀羅

説定集③





魍鬼大募集

キミの考えた魍鬼が摩陀羅と戦う!!

『摩陀羅』に登場する魍鬼を大募集する!!
カッコいい、そして強い魍鬼を考えてくれ。待ってるぞ!!

今回、キミたちから募集するのは、金剛国八大将軍に仕える、幹部クラスの魍鬼たち。つまり、act 1や2に登場した暴将狼呀レベルの魍鬼ってわけだ。強力な武器、特異な妖術を使う魅力あふれる(?)魍鬼を期待してるぜ!!

キミの考えた魍鬼は、下のキャラクターシートに記入して応募すること。たくさん考えたキミは、文房具屋さんで下のキャラクターシートをコピーしてもらい、それに記入して応募してくれ。

それじゃあ、キャラクターシートの記入方法を説明しよう。

1．名前　必ず漢字の名前にし、読みがなを付ける。
2．特徴　どんな性格、長所、短所があるか、どんな場所に住んでいるか(村・廃墟・洞窟・山・海など)。できるだけくわしく。
3．妖術　その名称と、威力、どんな効果があるかを、なるべくくわしく。２種類まで。
4．諸数値
●ランク(1〜30)　●攻撃力(最高1350)
●耐久力(最高1450)●妖　力(最高1200)
●カルマ(最高1000)
①ランクは幹部としてのその地位の高さを示す。
②基本値2000に(ランク×100)を加えた値が、諸数値の合計になるようにする。
例)ランク12〔合計値は、2000+(12×100)＝3200〕
攻撃力／1200　耐久力／800
妖　力／500　カルマ／700
合計3200
㊟この時、それぞれの値が最高値を越えないように。

なお、採用された魍鬼は、順次『摩陀羅』のストーリー中に登場させますが、同時にモンスターデザインとして作者の名を掲載します。また、採用した魍鬼の作者には特製『摩陀羅』バッジをプレゼントします。

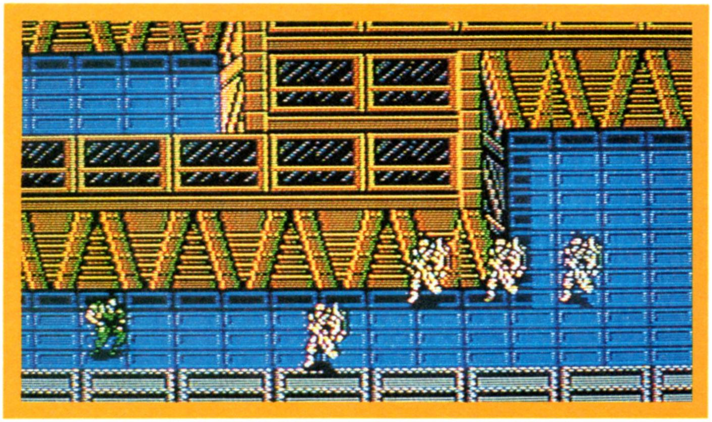
●魍鬼キャラクターシート

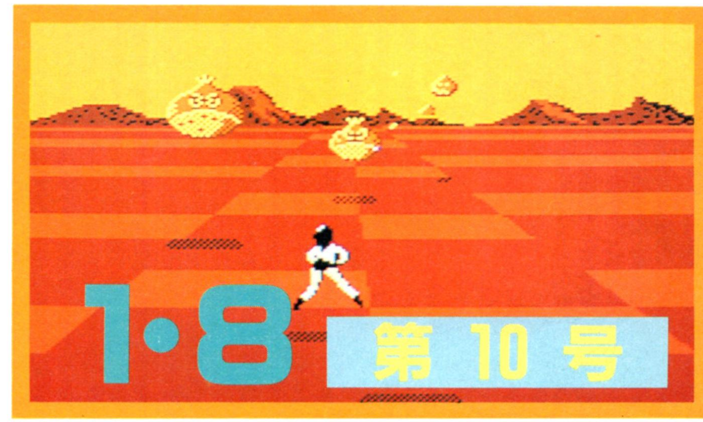
イラスト	名前	
	特徴	
	妖術	

ランク		攻撃力	
攻撃力		耐久力	
妖　力		カルマ	

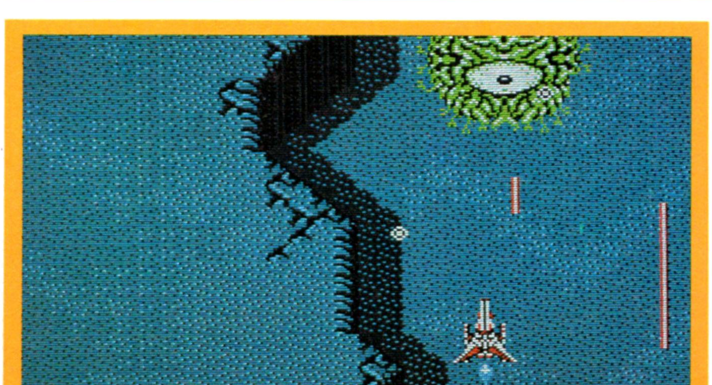
マルカツデータバンク

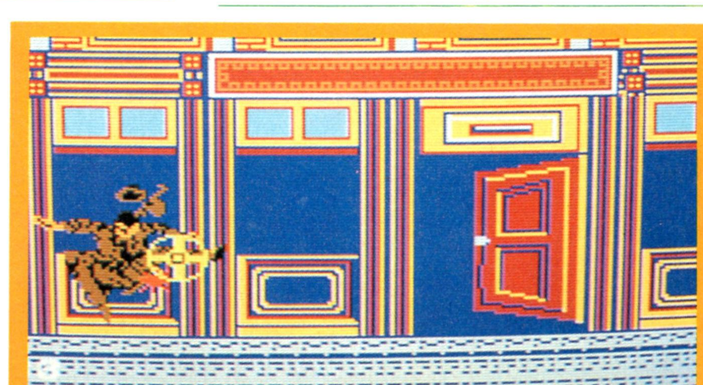
MARUKATSU DATA BANK



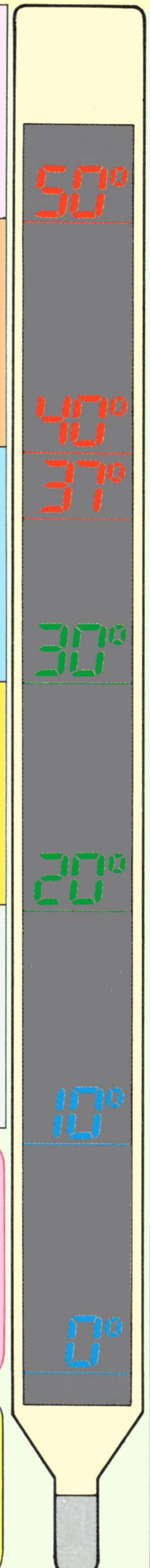


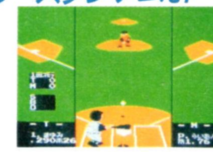
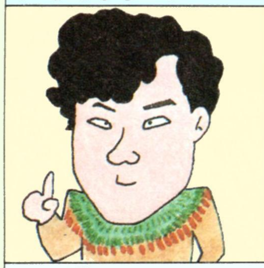
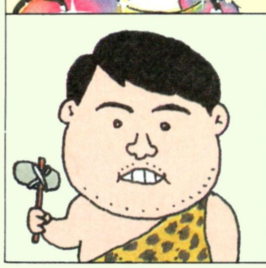






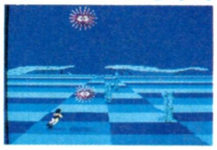
新作ソフト体温計



作品／評論家	メタルギア	プロ野球ファミリースタジアム87
	 コナミ ￥5,300 ロム	 ナムコ ￥3,900 ロム
 **師範代大堀** 関西地方のキミ、先日放送されたテレビ、見てくれたかナ!? これからも雑誌にテレビにガンバルから応援たのむぞ。	攻撃・破壊より、静かに潜入・攻作する点を重視した戦略AAVG。アクション不得意の人にも十分楽しめるゲームになっている。アイテムが豊富なのもいいネ。 **7**	シミュレーション的要素が強いので、選択データが今年のものになった違いだけでも、野球ファンには十分楽しめる。けどそれ以外の人にはチトつらいソフトだネ。 **6**
 **クッキー丸山** 仕事・活字を知らない・遊び・ねむりたい・葉書き・竹ちゃんの顔は小さい・クラッカーの女の子・気になる　意味なし。	破壊よりも、潜入という所に観点をおいているのが新しい。ゲーム展開にも無理がなく、シナリオもしっかりしている。これをプレイすれば、もうスパイ気分。 **6**	新しいチームがふえたりデータが今年のものになったなど、基本的なことはかわっていない。むしろ「ファミスタ」の名にこだわらず、ガラリとかえてほしかった。 **6**
 **東山ナツコ** 先日、満員電車に乗っていると急に異臭が…。『桃伝』ファンの私は、「ほうひの術を使ったな」と思わずつぶやいたのだ。	敵に発見されるとメチャメチャにされるし、敵要塞の中にはあくどいワナが多いし、いくら頭脳ゲームだと言われてもアクションゲーム不得意の私には無理なのよネ。 **7**	あのファミスタの情報が'87年度版になって再び登場。野球好きはまた燃えちゃいそう。だけど、他にかわったところがないからそーでない私には、ものたらないの。 **6**
 **ビショップ小峯** 年末の大そうじのときに、使わなくなって久しいパソコンを片付けようかな、と思っている、今日このごろなのだが……。	多くのゲームは攻めることによって活路を見いだすのだが、このゲームは逃げ隠れしないと生きのびられない。ここらへんの感覚の違いが新しく、またムズカしい。 **7**	野球ファンにとって、リアルタイム（に近い）データでゲームができるというのはうれしいコト。ゲーム内容は同じなんだから、ムダな出費のような気もするけど。 **8**
 今号のゲスト **杉山真理** 最近、編集部に来るとみんなの目がやたら冷たい。奥付まんがで真実を描きすぎてるせい？ 本人はこんなに素直なのに。	全然先に進めなかったので大きいことは言えない。ただ、画面が少し暗いので、気分がすぐれなかった。やっぱりゲームなんだから、明るく楽しくいきたいわ。 **4**	見てる分にはすごく楽しいの。たぶん好きな人は一晩中でもやっちゃうんだろうなーと思うけど、野球オンチの私にはなかなかきびしいものがあります。ごめんね。 **5**
 **コウコウヤ尾木のジャッジだ！**	このゲームが他の戦闘ゲームともっとも違うのは、敵とできるだけ戦わないように、という点。ナーンも考えずにバリバリ撃ってちゃダメ。このゲームはキミの頭脳をきたえるゲームだ。	前作を完璧に究めて、そろそろアキたな、と思い始めた今になって出してくるとは、ナムコさんの作戦勝ち。メジャーリーガーズという強大な目標ができて、ますますやる気が出たわい。

37 オーク鬼も死にもの狂いだった。力はたいしたことはないのだが、動きがすばやい。なんとか倒せたのは、オーク鬼が背負った荷物のために動きが多少にぶくなっていたからだ。オーク鬼の死体におそるおそる歩みよったマルコが、その荷物のヒモを引っぱった。『白の♧』を持っている→63、持っていない→11

12月22日～1月29日発売

アタックアニマル学園	マグナム危機一髪 エンパイヤシティ1931	カーディック外伝	私のハマリ度チェック
 ポニーキャニオン ¥5,500 ロム	 東芝EMI ¥5,300 ロム	 アイレム ¥5,500 ロム	
動物の敵キャラは、個性的でいいんだけど、動きのパターンが少ないため、奥行きがつかめない。3Dソフトがウリなのに、これでは少々つらい気がするなあ。 **4**	うちまくるタイプのシューティングでなく、一発一発を大切にする、文字通りの銃撃戦。グラフィックは劇画タッチなので臨場感はバツグン。気分は「ゴルゴ13」だ！ **5**	シューティング、アクション、グラフィックどれも高水準なんだけど、それぞれもり込みすぎでバランスが取れていない。やってて消化不良をおこしそうなソフトだ。 **5**	年末・年始、子供の臨時収入を見こんで多種のソフトが出るけど、面白いのはほんの一握り。こんな時こそたしかな目でソフトを選んでほしい。雑誌の批評を参考にするのもいいが、その時は、言い回しには要注意だ！
地表のスクロールと地上物の迫ってくるスピードがあっておらず、どうも納得のいく死にかたをしないのである。敵の弾のスピードが、速すぎるのも気になるところ。 **2**	アーケードからの移植としては、完成度が高いのだが、ゲーム自体が単調なせいか、どうもパッとしない。指示にしたがって撃っていくのが、ずっと続くんだもの。 **5**	サウンド・グラフィック・アイテムの多さといい、個々の部分はよくできているのだが、シナリオを重視しすぎているせいか、全体的なバランスがとれていないようだ。 **7**	コタツに入って『ファミスタ』をやるのもさることながら、スティック片手に『ガーディック』をやるのもすてがたい。寒い日などは、“コタツでRPG”と言いたいけれど、今回はRPGがないので、上の2本で決まりだ。
セーラー服姿の女の子と動物敵キャラという組合わせがミスマッチでおもしろい『スペースハリア』なのだ。ついでに音声合成にして「アァー」も入れて欲しかった。 **5**	映画っぽいオープニングがステキ、それに敵に弾が当ったときはリアルでいいし、射撃中心のゲームはスリル満点。だけど、✚キーで的を定めるのって難しいのよネ…。 **7**	シューティングでのバックのスクロールが速すぎて目が痛くなるけど、シューティングあり、アクションあり、プラス、キャラもかわいいよくばりソフトだわあ。 **7**	今年もあと少し…となったのに、最後のしめくくり「これにキメ」というソフトがないのよネ。野球大好き人間には『ファミスタ87』。腕に自信のある人は『メタルギア』ってとこかな？ う～ん苦しい年末ですねぇ…。
こっちの撃つタマはほとんど敵に当たらないのに、敵の攻撃はガンガン当たる。この不公平は許しがたいが、スピード感があるし、キャラもかわいいのでなかなか楽しい。 **6**	アーケード版のふんい気をうまく移植してある。安易にRPG寄りにしなかったことも評価したい。でも、迫力と重量感がもっと欲しい。内容の変化にもとぼしいな。 **6**	シューティング面で敵は数にモノを言わせたチカラ押しの攻撃をしかけてくる。タマをよけたくてもよけられないような攻撃だ。そういう無法をされると不愉快になる。 **5**	いち押しは『ファミスタ87』だけど、前作を持ってる人で選手データにこだわる気のない人は改めて87年版を買うコトないよ。あとは『メタルギア』。ゲームに対する考え方が柔軟な人におススメしたい。
3D画面もきれいだし、敵キャラもかわいい。私の腕でもけっこう先に行けるから楽しい。でもセーラー服はきらい。こういうのはやはりカッコいい男の子でなきゃ。 **7**	スリリングで、操作もかんたんで、けっこう気に入ったわ。音楽もシブいけど、ジャズよりR&Bのほうがもっといいな…？ でも、ゲームとはいえ、人殺しはキライ。 **8**	画面はきれいだし、敵キャラも気に入ってます。ただ、私の腕がついていかなくて、最初はつらい。時間をかけてもいいらしいから、じっくりやってみようかな。 **6**	とにかくシューティングがダメで、明るく単純なのがいいな。その点でいうと、『マグナム』と『アタックアニマル』がいいんだけど、でも、一時的にはハマっても、長い間楽しめるってことはないかもしれないわね。
主人公がセーラー服のスケ番、しかもラウンドが進むにつれ軽装になる、というサービスが、ワシは好きじゃ。内容的にも『スペハリ』をほうふつさせ、あきない作りになっておるぞ。	舞台が1931年というせいでもなかろうが、どこかレトロ感覚あふれたゲーム。追いつめ、また追われる緊迫感はなかなかのもの。ジャズっぽいBGMも雰囲気を高め思わず息苦しくなるぞ。	シューティングゲームの名作『ザナック』と同じ会社の制作。RPG色が強くなっているが、ワシはやっぱりこのゲームはシューティングだと思うぞ。テクに自信のある人はぜヒ挑戦せよ。	今回もおわび兼告知。ようやく次号で「体温計スペシャル」を挙行！ 年末の新作ゲームをさかのぼってすべてフォローするから、待っているように。今回も5本しかとり上げられなかったが得点トップは『メタルギア』。

38 「イワン、そういえばゲロドの城の侍女がくれたロウソクがあったよね」マルコに言われてキミは例の黒いロウソクに火をともしてみた。するとどうだろう、大きな松明を10本も束にしたようにあかあかと光を放ったではないか。しかも風では炎は消えないのだ。それでも地図を作りながら進む必要がある。→97

REVIEW SPECIAL レビュースペシャル



ファミコン界に新しい風を吹き込んだ、シミュレーション＋アクションの『SDガンダム』。さて、どんなゲームなのか。このドラキー根岸がキミたちへ、イイところワルイところも全部、ひっくるめてお教えしよう。



ドラキー根岸

冬は、こたつに入りながら、みかんを食べて、テレビを見るのが最高だと思うのです。

シュミレーション＋アクション＝SDガンダム

オープニングを見ただけで大爆笑

さて、今回のレビュースペシャルでは、あのリアルなメカで有名な「ガンダム」のキャラクターたちが、カワユクなり、マップせましと、暴れまくる『SDガンダム』を取り上げよう。

内容は、シミュレーションなんだけど、戦闘シーンはアクションであるため、頭脳のほかに反射神経を求めてくるスゴーイソフトなのだ。

それでは、さっそくゲームをと思い、電源を入れ、オープニングを見て大笑い！ なにがおもしろいのかっていうと、いきなり登場したリアルなガンダムが二頭身になってしまい、ハチャメチャな動きをする。これにはマイッタね。

オープニングだけで、この私を（実はガンダムファンである）笑わしてくれたから、内容はどんなものかと思ったら、けっこうシビアなものだ。通常フィールドでの行動は、わりと簡単にいったのだが、戦闘シーンになるとイキナリ難しくなり、相手のメカの速さについていくのが精一杯（何を隠そう、私は最初のプレイのときにZZガンダムでザクと戦ったら、あっさり負けてしまったのである）。まー、なれれば怖くはないけれど、もう少し戦闘シーンの部分を簡単にしてほしかったなー。アクション苦手の私は、最初のプレイのときは、全軍全滅という素晴らしい？ 成績を残してしまったのだから。



⬅このフィールドを見ると、パロディ感覚から一転してシリアスになるね。

敵レベルを決めろ

このゲームは、コンピュータと対戦する場合のみ、敵の司令官が選べる。その数、4種類。どの司令官もバラエティーに富んでいて、おもしろい。それに、弱いヤツから強いヤツまでそろっているから、自分のレベルに合わせてゲームができるところなんかうまくできてるよね。ただ、1つだけ気になることがある。それは、敵司令官の数が少ないこと。もう少し人数をふやしてもいいと思う。そうすれば、ゲームにもうちょっと厚みが出てもっと楽しくなるんじゃないかな？



⬅どのキャラクターも個性あふれる顔だね。

ガン・ザクパロディ劇場



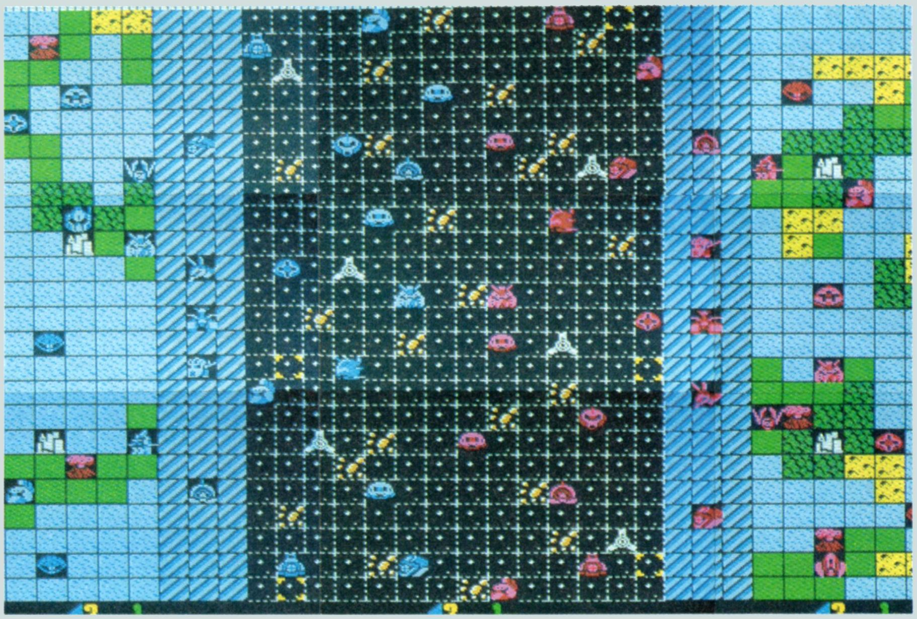
カワイイキャラたちのカワイイ戦争の始まりだ‼

39 細い道はもろい土の壁につきあたった。道はほぼ直角にまがっている。道ののびている方向は北と西だ。壁がもろいのは、新しく作られた道だからだろう。キミとマルコが並んでは歩けないくらい道はせまい。西へ進む→97、北へ進む→56

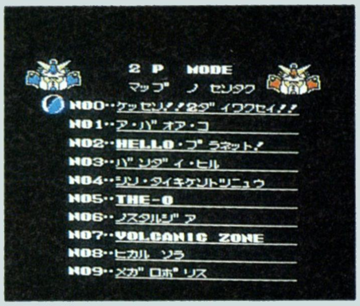
マップは難解だ!!

『SDガンダム』のマップは、全部で10パターンがある。マップに難易度の差はないが、ただ、1つ1つのマップは、大きさが違うから、ゲーム終了までの時間の長さが違うんだ。そのほかにも、マップによっては、出てこないモビルスーツがあるんだ。たとえば、宇宙空間のないマップには、ジオングが出てこないとかね。まーマップの大きさは、全体的に見て、狭いと思う。シミュレーションといえば、マップの大きさが大切だから、もう少し大きくすれば、おもしろさが増すのにね。それに、どのマップでも、全部のモビルスーツが使えるほうがプレイヤーとしては、たのしくできるよね。

マップ上での移動に関しては、制限があり、特に大気圏内での移動は、どんなに多くの移動力を持つモビルスーツでも1マスしか動くことができない。ハッキリいって、こんなムリのある制限は、ただ、ゲーム時間を長くみせるだけの無意味なものなんじゃない？



マップの良し悪しを聞いて、どのマップを選べばいいか悩んでいるキミたちにボクがオススメするマップを紹介しよう。いろいろ試してみたうえでボクが選んだのが№0。全種類のモビルスーツも使えるし、いろいろな戦闘シーンを楽しむことができる、一石二鳥のマップなのだ。このマップで存分に遊んでくれ。



➡いろいろな名前のマップが10種類あるよ。

最終決戦奮闘記

ゲームの最終目的は、敵のガチャポンを破壊すればいいのだけど、それを守っている“武者ガンダム”を先に倒さないといけないんだ。こいつは、動きが速くて、すぐに接近戦をしかけてくる。ボクが初めてこいつと戦ったときなんかものの見事にやられてしまった。しかし、回を重ねるごとにこいつの動きがよめてきてやっと倒したんだ。そして、敵のガチャポンが大爆発を起こしたのだ。これこそ本当の大団円なのだ。

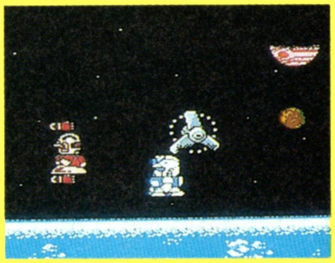


➡これが見られれば、ハッピーエンドだ!

今よみがえるあの名場面!

このゲームは、「ガンダム」というアニメが題材になっているのは、もうみんな知ってるよね。そのアニメの中では、いろいろなモビルスーツの戦闘シーンがあり、そんな名場面を自分で出せるんだ。ここにある3シーンの他にもまだまだあるから自分でやってみよう!!

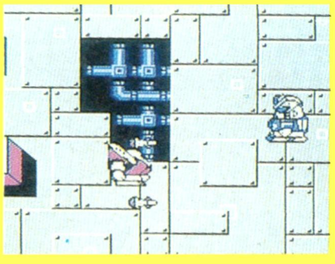
機動戦士ガンダム


➡初代ガンダム対ジオングの戦い。アニメでは、ガンダムの勝ちだったけど……。

機動戦士Zガンダム


➡Zガンダム対サイコガンダムの戦い。サイコガンダムの体はサイコロなのだ。

機動戦士ガンダムZZ


➡ZZガンダム対キュブレイの戦い。アニメ版ガンダムの最終回のシーンだ。

40 マルコが扉をたたいたが反応はない。「大げさな扉だね。このむこうには、きっと何かが隠されてるにちがいないけど……あれ、古代文字がある。『勇者みずからの手によりてのみ開かん』だって」キミがおしてみてもやっぱり開かない。勇者の条件をみたさなければダメなのだ。キミたちは通路へもどる。→25

REVIEW SPECIAL
レビュースペシャル





オタピー大竹

ＲＰＧのやりすぎで、苦手のアクションゲームがますます苦手になってしまった。うぅ…。

アクションＲＰＧってのは、どーも似たようなパターンにおちいりがち。どれもたいして変わらないなと思っていたんだけど、この『デビアス』ってゲームはなかなか新しいんじゃないかと思う。えっ、どこが新しいのかだって？　それはね……。

遊び心がたまらない

『デビアス』には、アーロン盤という直径８cmの円盤がオマケについている。このオマケというのがクセモノなんだ。遊び心をついついくすぐられちゃうんだよね。たとえば、丸いものを見るとついついフリスビーにして遊んでしまうなんてのと同じノリが、このアーロン盤にはあるわけだ。工夫しだいではサイコロがわりになったり、占いなんかにも使うことができるかも知れない。もちろんゲームの中では、守護神アーロンのヒントを解読するという重要な役割を持っている。

それにしても、ゲームに小道具をつけるというのはコロンブスの卵的名アイデアだと思う。ファミコンは、このテのソフトにもっと力をいれればずっと楽しいゲームが生まれてくるだろう。スパイの７つ道具みたいに、いろんな小道具を使いこなすゲームも出てくるかもしれないね。そして、アーケードでは『アフターバーナー』みたいに大きなゲーム機が主流になってることからも、ファミコンとアーケードゲームはだんだんと別のものになっていくんじゃないのかな。そういった意味でも、ボクはこの『デビアス』をすごいゲームだと思うわけだ。



コリャ、なんだ!?



愛のおまもり!? それとも……

今はやりの白魔術「愛のおまもり」か、それとも、ただの鍋しきか。見れば見るほど不思議な円盤。実はコレがアーロン盤なのだ。なんか、どこかの雑誌のふろくみたいだね。でも、ゲームを解くためにはどうしても必要なものなんだ。

そこで問題です　これは何のマークでしょー

←コンニャク？横断歩道の標識なんて意見もあるが……どう見てもただの三角形。

←漢字の“日”を意味する象形文字というのは考えすぎ。ビックリした目玉だよ～。

←さかさにしてみると“克”という字に見える。なるほど、そうだったのか。

←“古”のさかさま？　アマ～い。これは素直に“♀”と読もう。（ホンマかいな。）

←数字の“6”に見えるって？ちょっと横になって見ると、実は“の”なのでした。

←これは誰がどう見ても三日月にちがいないだろう。とまぁ、そーゆーこと。

←数字の“4”に見えるけど、“L”と“I”が重なってるようにも……。

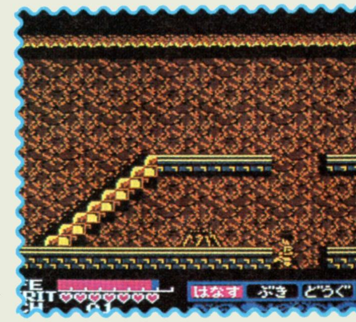
←で、最後のコレはひらがなの“ち”かな。数字の“5”にも見える？

41 オーク鬼は凶暴な野獣の顔をもつ怪物だ。森を支配する魔物の手下らしい。こちらの姿を見るやいなや襲いかかってきた。キミはマルコをかばって怪物の前に立ちはだかった。バトルだ！　**敵：オーク鬼**、ＨＰ：34、**勝敗**：（　　）。**オーク鬼に勝った→37、負けた→10**

それはないよなぁ〜!

さて、このゲームをやってみて気になった点をいくつかあげてみよう。まず、このゲームは操作がしづらい。なぜか？それは普通のアクションゲームと反対でⒷボタンがジャンプになっている。だからすぐに操作を間違って谷に落ちちゃうんだよね。主人公が死ぬと、GOLDやTECHは半分になってしまう。で、何度も谷に落ちると、あっというまにスッカラカンに……。これは悲しいぞ。やっぱり、ボタン操作ぐらいはほかのゲームと同じでもよかったんじゃないかな。それにこのゲームには時間制限があって、それを過ぎると町の人たちがいなくなってしまうんだ。こうなってしまうと店へは入れなくなるし、とーぜんパスワードも取れなくなってしまう。つまり、このときまでに良い装備をそろえてなかったらリセットしたほうが早いってこともありうる。まぁ、よほどグズグズしてなければ大丈夫なんだろうけど……。

うっかりするとハマっちゃう!



⬆敵キャラにはじかれて、哀れ勇者は穴の中へ。こういうのって一度やっちゃうとクセになるんだよね。

ヒェ〜お、落ちるぅ〜!!



⬆あと少しでとびうつることができたのに……。くやしぃ〜!!

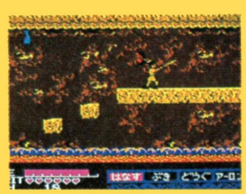
おぼれるものは……

まあ、イロイロ書いてしまったけど、こんな問題にもちゃんと解決策を用意しているあたりサスガなのである。たとえば幅のある谷をうまくとびこえられない場合は、しゃがんでハイジャンプをすればうまくとびこえられる。GOLDやTECHがなくても、それぞれのステージにかせぎやすいとこがあって、カンタンにかせぎなおすことができるんだ。(くわしくはコラムに紹介してあるぞ)時間制限で町の人がいなくなるというのはどうしようもないけど、これはアーロン盤で町の人の数を確認しながらふつうにプレイしていれば、そんなに困ることはないんじゃないかな。そんなふうに工夫しながらゲームをプレイするというのも、また楽しいもんだ。

ただ、ひとつだけ残念だったのはアクションRPGであるにもかかわらず、主人公が成長したときの感動があまりないことだ。それはちょっとズルをすれば、スグに高い武器が買えたり、強すぎる敵がボスしかいないからなんじゃないかと思うんだ。

GOLDをかせぐ

火のステージの写真の場所へ行き、あるポイントに立つとコウモリがまっすぐ飛んでくる場所がある。そこで右を向き、剣をふっていれば、どんどんコウモリがGOLDを落としていく。早めに剣を出しておくのがコツだ。





TECHをかせぐ



こちらは水のステージ。通路の出入口のすぐそばに敵がいるところへブロードソード以上の武器で行こう。敵をたおしては出入口に入り、また戻ってくる。このくりかえしで、キミのTECHはあっという間に最高になるぞ。





42 「大悪魔ゲロドを倒したいとな？ よし、私に勝った知恵とその心意気を見こんで、ノルム王家に伝わる聖剣をさずけよう」聖剣はキミの手の中でボウッと光を放った。「そうか、伝説にうたわれた聖剣はこんなところにあったんだね！」とマルコが言った。聖剣(武器点15)を入手。『銀の♧』を入手。→12

マルカツデータバンク
ファミリーコンピュータゲームマガジン
マルカツ㊙ファミコン
第2・第4金曜日発行
DATA BANK TOP 30

ソフトヒットチャート

12月1日〜12月14日

ソフトヒットチャートは、ファミコンソフト(ロム、ディスク)の売り上げデータを中心に、㊙読者の人気投票、協力サークルの人気投票を合わせて、㊙編集部が独自に集計したデータです。赤丸で順位をしめしたソフトは急上昇中のものです。

新作ソフトどっちゃりチャートイン!

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー	発売日	最高順位	登場回数	寸評
1	—	5,954	Ⓓエキサイティングベースボール	コナミ	12月8日	1位	1	野球ソフトはやっぱり強い！『ファミスタ'87』との勝負が見もの。
2	—	5,635	スターウォーズ	ナムコ	12月4日	2位	1	原作映画同様大ヒットを狙えるか。これからののびが決め手。
3	—	5,546	ファミリーテニス	ナムコ	12月11日	3位	1	スポーツゲーム人気を証明。大人のファンも確実に獲得しそう。
4	—	5,324	トップガン	コナミ	12月11日	4位	1	ようやく発売！ 原作映画の迫力を十分に再現した空中戦がウケた。
5	7	5,245	Ⓓ中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂	12月1日	5位	2	クリアできたら即ディスクファクスに登録！ 豪華商品が当たるぞ。
6	—	5,131	京都龍の寺殺人事件	タイトー	12月11日	6位	1	山村美紗原作の本格推理アドベンチャー。数々のトリックを暴け！
7	—	4,461	Ⓓサンタクロースの宝箱	データイースト	12月4日	7位	1	ファミコン版クリスマスカード。プレゼントにうってつけです。
8	—	4,140	ランボー	パック・イン・ビデオ	12月4日	8位	1	なんと㊙が創刊された頃から発売が予定されていた歴史的ソフト？
9	—	4,132	ゴルフ倶楽部バーディ・ラッシュ	データイースト	12月9日	9位	1	美人のキャディさんからアドバイスまでもらえちゃう。しあわせ。
10	4	4,031	桃太郎伝説	ハドソン	10月26日	1位	4	さすがの桃伝も新作ラッシュには勝てなかった。惜しい。

11	3	3,652	[D]F1レース	任天堂	10月30日	2位	4	ディスクファクストーナメントはいよいよ終了。キミの順位は？
12	2	3,549	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂	11月21日	2位	2	新作に押されたものの人気は根強い。ロングセラーなるか？
13	1	3,476	[D]SDガンダム	バンダイ	11月18日	1位	2	品切れで大きくランクダウン。在庫があれば上位に入れるはず。
14	—	3,398	上海	サン電子	12月4日	14位	1	パソコンで大ヒットした超ハマリソフト。立体神経衰弱ともいえる。
15	6	3,882	サイドポケット	ナムコ	10月30日	2位	4	パーティのアトラクション用として買っていく人も多いとか…。
16	5	3,116	ファザナドゥ	ハドソン	11月16日	4位	3	これまた、新作に押されて大きくランクダウン。
17	11	3,092	聖闘士星矢	バンダイ	8月7日	1位	8	8月7日の発売以来、とにかくよく売れた…。
18	8	3,076	ルパン三世	ナムコ	11月6日	7位	3	新作ラッシュにたちうちできるパワーはなかったみたい。惜しい。
19	9	2,992	時空勇伝デビアス	ナムコ	11月27日	9位	2	12月は多作のナムコだが、いまいちこのゲームは印象がうすかった。
20	10	2,806	[D]谷川浩司の将棋指南II	ポニー	11月13日	10位	2	安定人気でロングセラーを狙えそう。お父さんにススメてみたら。
21	12	2,762	燃えろ!! プロ野球	ジャレコ	6月26日	1位	10	後続野球ソフトの勢いには勝てず大きくランクダウン。
22	16	2,669	[D]新 鬼ヶ島（後編）	任天堂	9月30日	2位	5	前・後編という構成が目新しかったね。まだまだ売れてます。
23	—	2,561	鉄道王	dBソフト	12月12日	23位	1	ボードゲームがファミコンに。来年はこうしたゲームがウケるかも。
24	20	2,116	プロ野球 ファミリースタジアム	ナムコ	61年12月	1位	21	今号は3本の野球ソフトがチャートイン。コレが人気の火付役。
25	—	1,961	[D]極楽遊戯(げーむてんごく)	ソフエル	12月12日	25位	1	パーティに最適。8本のゲームがつまったお徳用ソフト。
26	14	1,821	覇邪の封印	アスキー	10月24日	3位	4	そろそろランクダウン。フィギュアとマップ付で発売の本格RPG。
27	13	1,542	[D]新 鬼ヶ島（前編）	任天堂	9月7日	1位	7	大人にも子どもにもとにかくよくウケたみたい。
28	15	1,316	[D]ファミリーコンポーザー	東京書籍	10月30日	7位	4	次回はコナミの『ドレミッコ』と順位を争いそう。
29	24	1,298	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	60年9月	1位	—	新作がいくら出ようとこのソフトの人気は常に一定なのだ。
30	26	1,162	ドラゴンクエストII	エニックス	1月26日	1位	22	これまた続編の発売までは一定の人気を保ちそう。

※[D]マークはディスクソフトです。

チャートの動きを見張れ！
チャート・レーダー



やっぱり強い！野球ゲーム



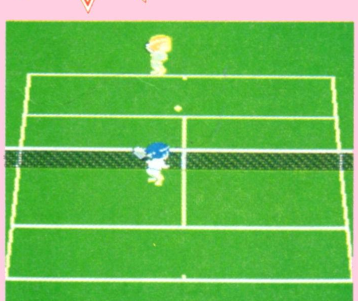
野球ゲームはやっぱり強い！　今回のチャートは注目の『エキサイティングベースボール』が見事に１位をかちとった。去年の暮の『ファミスタ』、今年の夏の『燃えプロ』、そしてこのゲームとこれで３本のヒット野球ソフトがそろったことになる。それにこの号が出ている頃には、ヒット確実の『ファミスタ'87』も発売されるので、次回のチャートでは４本のソフトが激突！　という事態にもなりかねない。日本人の野球好きは有名なことだけど、それがゲームの世界でこれほどまでに反映されるとは…。いまさらながら野球人気のすごさを思いしらされた感じだ。

さてこのソフト、１位を獲得したものの売り切れるほどの売れかたではないようなので、いまからでも十分手に入れることはできる。来年の１月19日には書きかえもスタートするぞ。

ヒット野球ソフト勢ぞろい



3　まだまだ人気は続くぞ



初登場で３位にランクインの『ファミリーテニス』。野球までとはいかないまでもテニスの人気は高いので、コンスタントに売れ続け、ロングセラーを狙えそうだ。㊙編集部内でもこのソフトの人気は高く、いつもだれかしらプレイしているといった状況。１人プレイもいいけど、やっぱりこの手のスポーツゲームは２人プレイで技を競いあうのが楽しい。ウォッチモードを利用して上級テクを研究するのもいいね。

8　こんなカードがほしかった…



この号が発売されている頃はもう時期ハズレになっていると思うけど、8位にランキングの『サンタクロースの宝箱』は、ファミコン版のクリスマスカードといった感じのソフト。ムードたっぷりの絵とBGMをくみあわせて、オリジナルメッセージをつくれ、しかもルーレットやビンゴなど４つのゲームまで楽しめるというから、カノジョと２人のクリスマスには最適というわけやね。もらえた人はラッキーだよな…。

43 前方にまぶしい陽の光が見えてきた。洞窟の入口にたどりついたのだ。周囲が明るくなるにつれて、キミのかがした魔法のロウソクの炎はしだいに小さくなり、森に出たところで自然に消えた。キミとマルコは立ちどまらず、そのまま低地のほうにむかって森をくだっていった。→89

ディスクライターベスト10

順位	ソフト名	順位	ソフト名
1	新 鬼ヶ島（前編）	6	パルサーの光
2	新 鬼ヶ島（後編）	7	アルマナの奇跡
3	F1レース	8	麻雀家族
4	カリーンの剣	9	夢工場ドキドキパニック
5	中山美穂のトキメキハイスクール	10	ドラキュラII

上位3本はここのところ定番となってしまった。今回新しくランクインしたのは14日に書きかえがはじまったばかりの『中山美穂のトキメキハイスクール』。次回はさらに順位を上げてきそうだ。

調査協力サークル店紹介

Vol.2 究極会



今回から新しく調査協力をお願いすることとなったこの究極会は、静岡県沼津に本部を置くサークル。会員数はなんと500名をほこり、県内各地に支部を設けている。会長は馬場裕之サン(25歳)。ゴルフトーナメントの㊙読者チームで活躍したあの人だ。

究極会人気投票ベスト10

順位	ソフト名	順位	ソフト名
1	ファミリーテニス	6	SDガンダム
2	京都龍の寺殺人事件	7	桃太郎伝説
3	トップガン	8	スターウォーズ
4	バーディ・ラッシュ	9	中山美穂のトキメキハイスクール
5	上海	10	F1レース

ヒットチャート選びに参加しよう

読者の人気投票もヒットチャートを決定する大きな要素の1つだ。ヒットチャート選びに参加したい人はP94、愛読者アンケートにこたえて、応募しよう。

毎号3名にヒットチャート1位ソフトをプレゼント

ヒットチャート決定データ

①売り上げベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	—	エキサイティングベースボール	2769
2	—	スターウォーズ	2536
3	—	ファミリーテニス	2228
4	—	トップガン	2216
5	6	中山美穂のトキメキハイスクール	2119
6	—	京都龍の寺殺人事件	1952
7	—	サンタクロースの宝箱	1861
8	—	ランボー	1540
9	—	ゴルフ倶楽部バーディ・ラッシュ	1324
10	8	桃太郎伝説	1191

売り上げデータはなんと10位中8本が新作。年末年始のバカ売れする時期に突入し、とにかく新作はよく売れる。

『SDガンダム』が圏外に出てしまったのは、売り切れで在庫がないため。人気はあいかわらず高いので入荷されればまた売れるだろう。『桃伝』は品切れ状態はなくなったが、新作のパワーには勝てずランクダウン。

②人気投票ベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	1	桃太郎伝説	1619
2	—	ファミリーテニス	1607
3	—	エキサイティングベースボール	1598
4	3	SDガンダム	1557
5	—	中山美穂のトキメキハイスクール	1528
6	—	京都龍の寺殺人事件	1492
7	4	F1レース	1452
8	8	マイクタイソン・パンチアウト!!	1438
9	—	スターウォーズ	1427
10	—	トップガン	1416

人気部門はあいかわらず『桃伝』がトップ。ただし2位の『ファミリーテニス』の勢いもかなりのものなので次号でもトップを守りきれるかどうかはちと不安なところ。

売り上げでは1位の『エキサイティング…』は、人気部門では3位どまり。これからが勝負だ。『SDガンダム』の人気もあいかわらず強い。

③サークルが選ぶベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	—	ファミリーテニス	1711
2	—	トップガン	1692
3	—	京都龍の寺殺人事件	1687
4	—	スターウォーズ	1672
5	9	SDガンダム	1638
6	—	ゴルフ倶楽部バーディ・ラッシュ	1621
7	6	中山美穂のトキメキハイスクール	1598
8	—	エキサイティングベースボール	1587
9	—	上海	1436
10	1	桃太郎伝説	1221

サークル部門は『ファミリーテニス』がトップ。スポーツゲームはどのサークルでも人気が高いようだ。ただし、『エキサイティングベースボール』に関しては、いまだに人気が浸透していないのか10位と低い。

9位には超ハマリソフト、『上海』がランキング。いかにも研究好きのサークルの人たちが好みそうなソフトだ。

44 「古代文字を読んでみるね。えーと、『私は傷つき、ノルムの国へ行きつくことをあきらめた。いつの日か私の望みを果たしてくれる者に力を与えん。扉は護符に守られたカギにて開かん』。遺言のようだね。古代文字で書いたのは怪物に消されないためらしいよ」マルコが言った。カギが必要なのだ。→17



データマンヘビジの前評判ベスト10

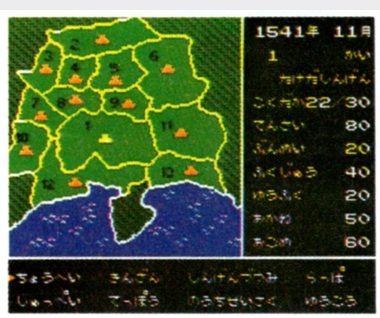
これから何がウケルか？　発売前のソフトの人気度を診断。

順位	ソフト名	メーカー名	発売予定日	メーカーからのひと言
1	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	2月10日	まだまた壮大な冒険が始まるよ。「ドラクエIII」の世界は想像以上に奥が深くなっているから楽しみにね。
2	コナミワイワイワールド	コナミ	1月14日	全国のコナミファンへ贈る新春お年玉ソフトです。おなじみのコナミキャラクターがいっぱい出てくるよ！
3	ファミリーサーキット	ナムコ	1月6日	天才ゲームデザイナー、遠藤雅伸さんの手がけたゲームとなれば、もう名作まちがいなし！
4	武田信玄	ホット・ビィ	2月予定	戦国時代を舞台にしたシミュレーションゲームです。日本史の好きな人もキライな人も楽しめます。
5	ゴルゴ13	ビック東海	2月予定	劇画界のスーパーヒーロー「ゴルゴ13」がファミコンに！　劇画そのままのスリリングな魅力がいっぱい。
6	スケバン刑事III	東映動画	1月22日	TVで大人気の「スケバン刑事III」がファミコンで登場！　風間三姉妹の活躍ぶりに期待してね。
7	アルカノイドII	タイトー	2月上旬	大ヒットの「アルカノイド」にVSモードをつけてパワーアップ！　ブロックくずしは永遠に不滅です。
8	キャプテン翼	テクモ	発売日未定	スポーツゲームにRPGの要素をドッキング！　主人公の成長ぶりがあなたをゲームの世界にひきこみます。
9	スーパーブラックオニキス	B.P.S.	3月予定	ファミコン版は、パソコン版とちがった魅力でいっぱい。3Dダンジョンの苦手な人もコレなら大丈夫。
10	松本亨の株式必勝学	イマジニア	1月下旬	株でひともうけしようとしているアナタ。このゲームで訓練を積めば大金持ちになること確実!?

地味ながらも粒ぞろい！

いよいよ年が変わる。この前評判チャートも'87年発売のゲームは姿を消し、'88年のゲームばかりになってしまった。'88年のソフトの傾向が見えてきそう…というところなんだけど…。

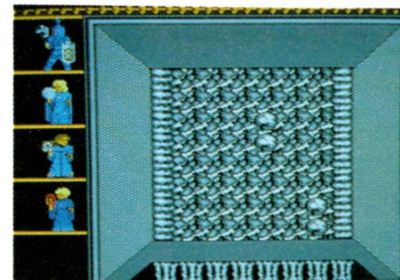
突然4位にランクインしたのは『武田信玄』。戦国時代を舞台にした国盗りもののSLGだが、'88年は意外とこのSLGがウケてくるのかもしれない。これまではSLGというとマイナーな印象しかなかったが、『SDガンダム』の大ヒットで、大きくイメージがかわりとっつきができた。これ以外にも『信長の野望』などの大型SLGの発売が予定されており、ファミコン界にもいよいよSLGの波がおとづれようというところなのかな…。



◀日本史の勉強にもなるかな？『武田信玄』

このほか、新規にチャートに入ったゲームとしては、5位の『ゴルゴ13』、7位『アルカノイドII』、8位『キャプテン翼』、9位『スーパーブラックオニキス』などがあるが、どのゲームも地味ながらうまくまとまっているという印象が強い。まだ発売が発表されていないゲームが多いのでハッキリとしたことは言えないが、"静かに熱くなれる"というのが'88年のファミコン界のキーワードになるのでは…。

ま、なにはともあれ'88年もわれらがファミコンは安泰ということで、いいみたい。オモロイゲームがたくさん出ますように…。



◀3Dダンジョンの名作となるか。『スーパーブラックオニキス』

45 東西に直進する通路の途中に南からの道がぶつかっている。東西の道が石敷きのきれいな通路で壁もガッシリした造りなのにくらべ、南へのびる道は土を掘りぬいた比較的新しいものだ。そちらからこぼれだした土くれが石だたみの上に散らばっている。**東へ進む→15、西へ進む→28、南へ進む→20**



ナカジMKIIIの

なつかしの名作

Vol.9

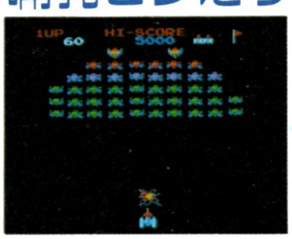
レトロはいいですねェ。書きたいことがいっぱいあって！

なぜか女の子に大人気だったこの2作!!



ナムコ　59年9月発売

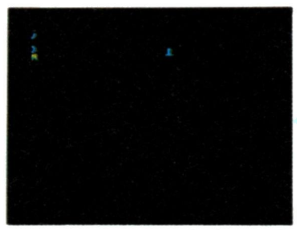
第1作はタマを撃つ哺乳ビンだった!?



←なるべく近くまで敵を引きつけてから撃つ。画面上にタマがあるうちは、次のタマは撃てないぞ！

ナムコットシリーズの第1作目になったのが、この『ギャラクシアン』。今まではゲームセンターでしかできないと思ってたゲームが家でできる！　っと、これをきっかけにファミコンを買う人が急増、ブームの火つけ役となった名作だ。

このゲームをファミコンで初めて見たとき、キャラクターが何だか赤ちゃんの哺乳ビンみたいに見えてむしょうにおかしかったなあ。そのせいかどうかは知らないけど、このゲームは、なぜか女の子に人気があったんだ。放っておくと、コントローラーを振り回しながら（ほら、ゲームをしてるときに、「えいっ！」とか言いながら腕や体が、いっしょに動いちゃう女の子って多いでしょ?）何時間でも遊んじゃうコが多かったなあ。



←うまく音楽モードに入ると、こんな画面になる。これは「シバの女王」だけど他に数曲あるらしい。

このゲームは画面に1発しかタマが出ないという設定で、連射してもムダな、テクニックだけが頼りの、基本に忠実なゲームだった。そして、IIコンのⒶⒷボタンを押しながらリセットを何度もかけていると、いろいろな音楽が流れてくるという、裏ワザが入っていたんだ。当時は、これでもスゴイことだったんだよね。

今週の一言

女の子とゲーム



女の子って、ゲームが気に入っちゃうと、いつまでもやってるんだよねえ。ワタシは姉に夜中の3時過ぎまで『マリオブラザース』をしょっちゅう付き合わされて、まいったことが多かったなあ。



ナムコ　60年2月発売

シリーズ2作目は虫の蛾(が)!?

ギャラなんとかってつくゲームの第2弾（パソコンには『ギャプラス』っていう親せきみたいなゲームなどもあったのでーす）の『ギャラガ』も、やっぱり女の子に人気があったんだ。きっと、むずかしすぎず、かといって単調でもないという、ちょうどいいバランスが受けたんじゃないかな?

『ギャラガ』の一番の特徴は、なんといっても、捕りょにとられた（とらせた）自機を助けると、自機と捕りょが合体すること。残機が1機しかないときに捕りょになってしまったり、捕りょを撃ち落としてしまえば、ムダになってしまう。そして、パワーアップができるといっても、新設された、ボーナスステージのパーフェクトをねらうとき以外はかえってジャマにさえなる。このあたりは今のゲームよりシビアだ。



←大ボケの例。最後の一機がつかまってしまった！もっと先のステージでやるとショックが大きい。

イラスト／中野豪　©㈱ナムコ

46　女は強く首をふった。きたない髪がゆれる。知らないと言うのか？「イワン、この女は口がきけないらしいよ。悪魔に近づくなって言いたいのかな？」女は黒いロウソクのようなものをキミの手に握らせ、遠く北東の方角を指さした。大悪魔の居所ではないらしい。どういう意味か？『白の◇』を入手。→92

データバンク・ニュース
DATA BANK NEWS

おまたせ！ MA-1プレゼント開始
トップガン フライトジャケットプレゼントキャンペーン

ようやく発売されたコナミの『トップガン』。のびのびになっていたフライトジャケットプレゼントキャンペーンもようやく開始された。『トップガン』のパッケージに入っているチラシの応募券をハガキに貼って右の住所まで送ろうぜ！　抽選で70名にアメリカ直輸入のMA-1が当たるぞ。トム・クルーズを決めこんでみたい人は、見逃せないぜ。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　株式会社コナミ　トップガン係（来年1月11日の消印まで有効）



⬆巷で安売りされているものとは違って、正真正銘、USA直輸入のものだからスゴイ！

スーパーマン特製テレカを抽選で500名に
スーパーマン特製テレカプレゼント

ケムコでは『スーパーマン』の発売を記念して、特製テレホンカードのプレゼントキャンペーンを実施中だ。右の写真にあるテレホンカードが抽選で500名に当たるぞ。欲しい！　という人は、デパート、おもちゃ店の店頭に置いてある応募ハガキに必要事項を記入して、40円切手を貼ってケムコあてに送ろう。しめきりは来年の1月末までだ。ちなみに来年はスーパーマン生誕50周年だって知ってた？

➡デザインも決まっているし、将来は値うちが出るかも知れないよ。



珍機能搭載の新シュウォッチが登場
シュウォッチ・プロ

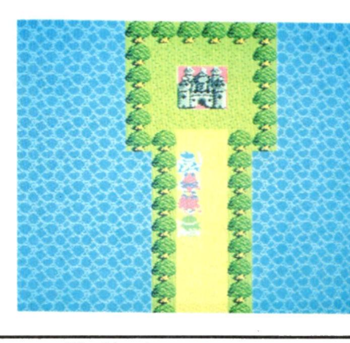
ハドソンは"遊べる時計"のシューティングウォッチ（愛称・シュウォッチ）の第2弾、『シュウォッチ・プロ（仮称）』を、1988年1月1日に発売する。連射測定機能、カウントダウン機能、そしてもちろん時計機能はそのまんま。前のと違う機能は"いいかげん時計"。これは連射測定機能で、ある数を出すと作動する隠れ機能で、15、30分刻みでだいたいの時間を教えてくれる、というおかしなもの。たとえば2時10分なら、"2：00ゴロ"と表示される。子供だけでなく、忙しい大人たちにも受けるかも。1200円。



⬆ボディカラーは前作と同様イエロー。デザインは流行のカードグッズ調のカッコ良さ。コイツでキメるぜ！

『ドラクエIII』早くもアルバム化決定！
交響組曲『ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…』（仮称）

2月10日に発売延期となり、ファンの心をヤキモキさせた『ドラクエIII』だが、音楽（もちろん、すぎやまこういちさん）のほうは、順調に製作が進み早くもアルバムの発売日まで決定してしまった。少しでも多くのドラクエ情報を欲しがっているキミのために報告しておくと、発売日は3月7日。価格はLP（2枚組）が¥3,000、CDは¥3,000、CTが¥2,800とのことだ。音楽の分もお金をとっておこうね。



⬅発売延期のそのワケは、P14の「ドラクエ新聞」にバッチリ書いてあるので興味のあるかたはどうぞ。

47 横穴はせまいうえに、天井も低い。いざというときにそなえ、剣をかまえたままはい進んだ。と、前方に2つの光る玉が浮かんでいる。「イワン、ゴブリンだ！」それはゴブリンの目だったのだ。引きかえすことはできない。バトルだ！　敵：ゴブリン、HP：42、勝敗：(　　)。東へ進む→48、西へ進む→25

人気アニメキャラ大集合！

横浜高島屋冬休みこどもフェスティバル

横浜高島屋では、子供に人気のあるアニメキャラを一堂に集めた大イベントを行う。期間は12月27日から1月5日まで（1月2日、3日はお休み）、会場は8階の特設会場だ。内容はというとこれがスゴイ！「ビックリマン」「ドラゴンボール」などのアニメ上映会、ビークリマンワールドの再現、アニメヒーロー変身BOXに、バンダイ橋本名人によるファミトレ大会などなど超豪華メニューを組んでキミたちの来るのを待っているぞ。横浜周辺の人、年末年始に横浜に用事があっていく人などは要チェックだ。ちなみに入場料は¥1,000（プレイ券10枚とビックリマンバッジ付）なり。



⬆大人気のビックリマンのキャラたち。このほかにもたくさんの人気キャラがキミの来場を待っているぞ。

こんなファミコンクラブなら入会したい

シブヤ西武・ファミコンクラブ

西武百貨店・渋谷店おもちゃ売場にファミコンクラブがあるのを知ってる？　入会すると①特製テレホンカードと会員証がもらえる。②新作ソフトの予約をうけつけてくれる。③いらなくなったソフトの交換情報を教えてくれる。④新作ソフトを紹介するパーティに招待してくれる。などの特典があるんだって。けっこう魅力的な特典だよね。ただし、入会できるのは幼稚園児、小学生のみ（保護者の許可が必要）ということなので中学生のキミは、ザンネ〜ン。入会希望者は入会申し込み書に必要事項を記入のうえ、入会金¥1,000（1年間有効）をそえておもちゃ売場まで。



⬅入会するとこの会員証とテレカがもらえる。

メーカー スクランブル インフォーメーション

各社雑情報満載

ハドソン

みなさん、『桃太郎伝説』を応援してくれてどうもありがとう。おかげでどこのお店でも、ソフトが売り切れてしまい、うれしい悲鳴をあげています。そこでみなさんに、お礼の意味をこめて、『桃太郎伝説』のテレホンカードを10名様にプレゼントします。ゲームの感想と一緒に、㊕ファミコン編集部「桃太郎」係まで。

サン電子

サン電子も雑誌をつくっちゃいました。でも㊕のようにりっぱなものではありません。小冊子程度のものなのですが、よかったら読んでみてください。ディスクライターの置いてあるデパートやおもちゃ屋さんにいけばタダでもらえます。お店の人に「SUNCLUB（サンクラブ）ありますか？」と聞きましょう。

アイレム

おかげさまで『ガーディック外伝』の発表会は大好評でした。このイベントに㊕のマント犬が特別参加した話は有名ですが、12月13日にはイベント会場である銀座博品館から日本橋までをパレードするという偉業をなしとげました。子どもにぶたれるわ記念撮影をせがまれるわで、ご満悦のマント犬でした。

ホリ電機

まだくわしいことは言えませんが、来年の春までに、アッ！と驚くようなコントローラーを発売します。㊕の読者にだけ特別ヒントを教えちゃうと〝レーシングゲームにうってつけのもの〟ということです。発売日、仕様などの情報は㊕に1番で出しますので毎号かかさずチェックしてくださいね。

ナムコ

好評発売中の『カルノフ』ですが、発売を記念して特製テレホンカードのプレゼントキャンペーンを実施中です。パッケージの中に入っているハガキに必要事項を記入してナムコまで送ってください。抽選で5,000名にあげちゃいます。ちなみのこのテレカを㊕読者5名にさしあげます。詳細は次号で…。

バップ

『エアフット』の発売を記念したプレゼントキャンペーンのお知らせ。パッケージに入っている応募券をバップまで送ってください。ナイキの「エアシューズ」、「トマト・ボワマンのテレホンカード」をそれぞれ抽選で1,000名にさしあげます。㊕の愛読者プレゼントにも提供してますので、そちらもヨロシク！

ポニー

『谷川浩司の将棋指南II』発売記念棋力認定証キャンペーンにたくさんのご応募をいただきありがとうございました。応募されたかた全員に認定証をさしあげたかったのですが、約束どおり先着100名のかたのみとします。ポニーではこれからもステキなキャンペーンを用意しますのでみなさまヨロシクネ。

ケムコ

左ページにテレカプレゼントの情報が載っている『スーパーマン』ですが、発売日が変更になりました。1月の予定でしたが12月29日に早まったのでおまちがえのないように…。えっ！　ということはこの㊕の発売日のわずか4日後。みなさんいまからおこづかいをやりくりして買いにいきましょう。

48 南北にのびる細長い道の途中だ。西の壁にはキミの腰くらいの高さのところに丸い横穴があいている。南と北にのびている道はまっすぐだが、横はばがごくせまいためにどちらも遠くまで見通すことはできない。**西へ進む→25、南へ進む→39、北へ進む→70**







ゆく年くる年おめでとう

年末年始特別企画

ファミコン歌留多

い

ぬも歩けば あざとい企画

ささいなことでも、企画しだいで大そうな記事になってしまう。ああ雑誌の恐しさよ。

い

ろ

ろ

んより ドラクエ

むずかしいことは考えず、ドラクエの記事を早く載せたが勝ち、という編集者の心得。

は

きだめに スケルトン

スケルトンの机は、汚い。しかしそれを使うスケルトンも汚い。美しい調和である。

は

に

に

くまれっ子 業界にはびこる

人に憎まれても平気なず太い神経。うまくやってるヤツは生まれつきそれがある。

ほ

とけの顔も サラマンダ

『サラマンダ』をあまりやりすぎると、やさしい仏様の顔が恐しいものに見えてしまう。



へ

たの RPG好き

ひとつのRPGに行きづまると、他のに飛びつく。なんと困った人たちなんだろう。



と

しよりの イージーミス

若い若いと思っていても、最近簡単なミスをする。手元が狂うのだ。もう俺も年か。







イラスト／中野豪

49 勇士の名はピョートル、つまりキミの父親だったのだ。キミは父の狂気の理由を知り、仇うちを心に誓った。老人はまもなく森を去るので、ごちそうしてやれるのはあと1回くらいだろうと言う。休息と食事をたっぷりとったので、体力を最高まで回復せよ。また薬草5つと手形を入手。『黒の♡』を入手。→16

情報海賊

シンドバッドクラブ

Sindbad Club

あけましておめでとうございます!!
てなわけで、'88年第1回のシンドバッドクラブは、おめでた正月うかれ気分。'88年ニューアイドル予想から正月特番TVまでまるごと正月特集。

きゃぴりんト～区⑩

一年中忙しいアイドルだってお正月くらいはゆっくりしたいよね。そこで今回は、浅香唯ちゃんにフツーの女のコに戻ってもらい、どんなお正月を迎えたいか教えてもらった。よ～く読んで、好きなあのコに楽しいお正月をプレゼントしようね。

浅香唯

唯ちゃんの最新情報は82ページを見てね♡



撮影／林 久平

今週のテーマ

こんなお正月迎えたい

お正月くらいはいなかに帰ってのんびりしたいな～。そして友だちに会いたい。とくに仲のいい友だちとワイワイやるのがいいですね。

お正月って、休みのところが多くて行くところもないでしょう？　テレビばっかり見っててもあきちゃうだろうし……。そういうときは友だちと遊ぶのがいちばんだと思います。

行くところがなくても、大勢集まれば話しもはずむし楽しくなります。気を使わないで好きなことが言えて、ワイワイ騒げるような、そんな友だちとお正月を迎えられたら最高ですね。だって、ひとりっきりなんて寂しくていやじゃない？

今週の教訓

ひとりでいずにワイワイやろうよ！

50 モミの巨木に近づいた。ゴツゴツした木のハダは固くなってまるで岩のようだ。ゴーゴーと強風の吹きぬけるような音がする。がらんどうになった巨木の中から聞こえるのだ。木のほこらをのぞくと、暗闇の中でムックリと起きあがる者の気配がした。『赤い♤』を持っている→36、ない→58

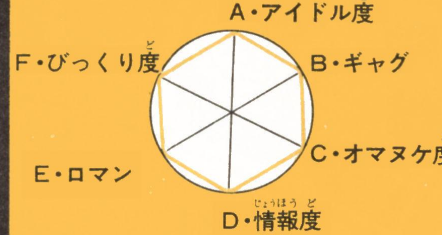
年末年始

シンドバッド・スコープで面白度チェック!!

お正月TV大特集

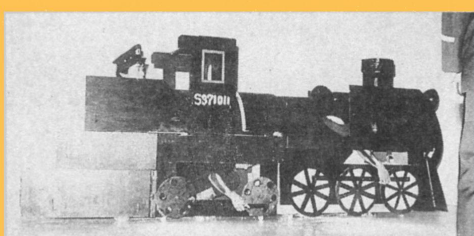
大晦日もお正月も面白そうな番組が目白押し!! そこで特製シンドバッド・スコープで、各ジャンルの番組面白度をチェック! これで冬休みが2倍楽しい!!

シンドバッド・スコープの見方

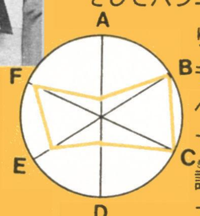


各パラメーターの数値が大きいほど面白い。つまり六角形の面積が大きいほどイイって訳だ!!

VARIETY バラエティ 毎年やるバラエティ特番。わかっちゃいるけどヤメられない!?



⬆おおっ! これはSLではないか。しかしコレをやってるオッサンは何考えてるのかしら。心配…

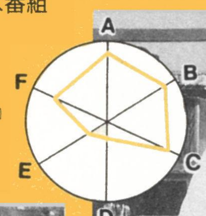


やはり、年末・年始のTVといえば、バラエティ特番である。今年もやってきました『欽ちゃんの全日本仮装大賞』(1月2日 夜8時〜日テレ系)、とにかくこの番組、出演者もさることながら審査員の顔ぶれにも注目したい。所ジョージや山本晋也カントクのナサケナイ仮装を見るたびに「ああ、新年がやって来たんだナァ」と感じてしまう不思議な番組なのだ。(今年で9回目なんだって)

もっとカゲキなお笑いを見たい人は『加トちゃんケンちゃんおめでとうテレビ'88』(1月2日 夜7時〜TBS系)なんかがおススメだ。例によって、この悪ノリコンビが爆笑ドラマに挑戦してくれるのだが何といっても目玉は、この1年間に放送された名・珍場面の数々、その中からベスト・オブ・イヤーを選ぶらしいので期待してもらいたい。

そしてバラエティに欠かせないのが、やっぱりビートたけしだ!! 今年も主なものだけで『風雲!! たけし城スペシャル』(12月30日 夜7時〜TBS系)、『たけしの笑いと涙の謹賀新年』(1月1日 昼3時〜TBS系)と、キリがない。そういえば去年の暮れにはまったくTVに出てなかったんだネー。

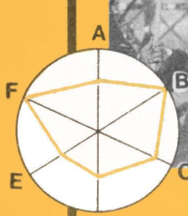
バラエティ物はほかにも、フジ系の『かくし芸大会』や『プロ野球・珍プレー好プレー芸能大賞』なんかもあるので、楽しみではある。





⬅加トちゃんケンちゃんのパワーはスゴイ!!





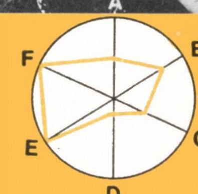
⬆『新春スターかくし芸大会』(1月1日 夕6時〜フジ系)のブルック・シールズ。ウヘヘ。

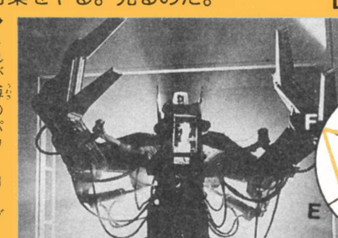
MOVIE 映画 超ド級の豪華ラインナップ

映画ではTBS系が強力だ。『グーニーズ』(1月3日 夕6時半〜)『エイリアン2』(1月2日 夜9時〜)と大作のWパンチ。テレ朝は3日に『スーパーマンIII』NHKは1〜3日にチャップリン特集をやる。見るのだ。

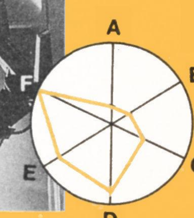


➡奇怪な事件に巻き込まれた少年たちの冒険『グーニーズ』。





⬆これが噂のパワーローダーだ。『エイリアン2』はサイコー!!

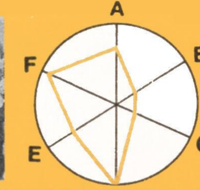


SPORTS スポーツ アメ・フトに大興奮だっ!!

1月2日 朝9時半より『第74回ローズボール』(テレ朝系)。NHKでは3日に『ライスボウル』を、TBSの高校ラグビー決勝も必見。



➡スピード、パワー、スリル!! さすが迫力のアメ・フトです。

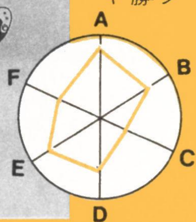


51 キミとマルコがふたりで力を合わせて扉をこじ開けようとしても、ビクともしない。こんどはキミが剣を抜きはなち、そのツカで錠前をたたきつぶそうとしてみたが、表面にキズがすこしできたていどだ。キミがため息をつくと、マルコが前に進みでた。『白の♤』を持っている→26、持っていない→44

ANIMATION アニメ 『キッカーズ』から『日本むかし話』まで、話題のアニメ大集合!!



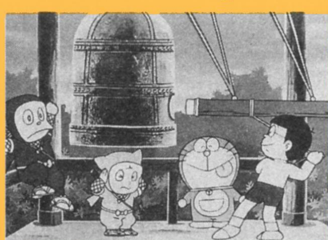
⬅ライバルのジャッカルズに勝てるか？『キッカーズ』。

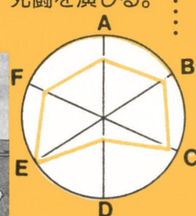


アニメの一番手は『がんばれキッカーズ・スペシャル』（1月5日 夕4時～日テレ系）。ジャッカルズと死闘を演じる。

藤子不二雄スペシャル（12月31日 夕6時半～テレ朝系）の目玉は『ドラえもん』。来たるべきソウル・オリンピックにのび太が出場？ 42分間の超大作になっている。

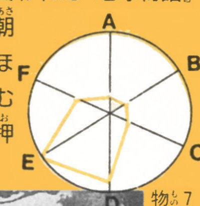
また、幻のアニメと言われた『地球物語』（12月29日 昼3時～テレ朝系）も見逃せないし、ほのぼのアニメの『日本むかし話スペシャル』も押さえたいところだ。



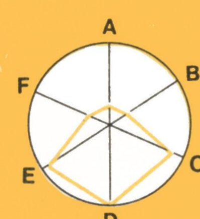


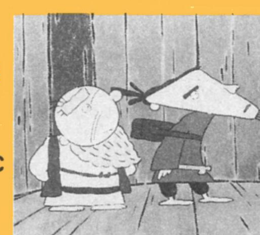
⬅すっかり年末の"顔"となった藤子アニメ軍団。





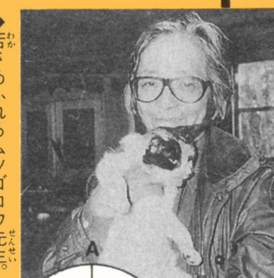
⬇『日本昔話』（1月2日 夜7時半～TBS系）⬅『地球物語』のウィルとフローラ。



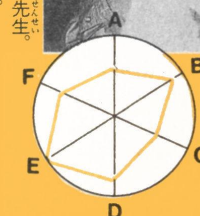


DOCUMENT ドキュメント ムツゴロウ対ソーラーカー

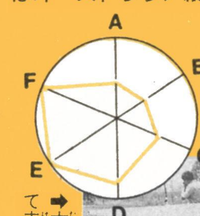
『ムツゴロウとゆかいな仲間たち』（1月7日 夜8時～フジ系）は今回、中国に旅立った。現地民との出会い、そして世界で初めてTVカメラが中ソ国境を超えた。感動の大作だ。



➡若さあふれるムツゴロウ先生。珍しい動物も登場する予定。



対する『世界初のソーラーカーレース』（12月30日 夕4時～日テレ系）はオーストラリア縦断のサバイバルレースに夏木陽介がドライバーとして参加したドキュメントだ。エキサイトするぜ!!





➡太陽光線を電気に換えて走るソーラーカー。

MUSIC 音楽 歌番組もイロイロあるゾ!!

『歌のトップテンスペシャル』（12月28日 夜7時～日テレ系）では、恒例となっている年間トップテンを行う。1年間の総合1位の座は誰の手に……？ 予想をしながら見てみよう。

4日間連続で行なわれる『ビッグヤングアイドルスペシャルコンサート』（12月28～31日 夕5時～テレ朝系）はトップアイドルによる生のライヴ・ステージ。TVでは見られない素顔が見れる（何か変だけど）。ビデオに残したいネ!!





⬆『トップテン』はもちろん、『ザ・ベストテン』や、『夜のヒットスタジオ・デラックス』も特番をやる。ゴージャス。

新番組 『痛快ロックンロール通り』来年1月8日スタート!!

『男女7人秋物語』の後番組となるだけあって、力の入ったこの『痛快！ ロックンロール通り』。主演に沢口靖子チャン、後藤久美子チャンという、2大スーパーアイドルを起用したスーパードラマだ。

異母姉妹の2人、みどり（沢口）は22歳のバスガイドだが、いつの日かロックンローラーになることを夢見ている。あかね（ゴクミ）は、そんなみどりと正反対のリアリスト。当然2人の仲はうまくゆかない、そこへ33歳の元ロックンローラーが現れて……うひゃーものすごいストーリー展開。これは期待できそう!! 1月8日の放映、見逃がすな!!

続いて、喜多島舞チャンのドラマ初主演はフジ系で同じく1月スタート（予定）の『100％ときめき交際』だ。内容は学園もので、舞チャン扮する女子高生の生きざまをつづったもの。

共演には、渡辺満里奈チャン、真弓倫子チャンという、まさにニューアイドルドラマにふさわしいキャスティングだ。こちらも負けずに面白ソー。

ほかにも1月から始まる新番組に、『渋谷の恋の物語』（フジ系）、『ダウンタウン探偵社』（テレ朝系）等がある。来年が待ち遠しいっ!!



⬆最近、大人っぽくなったと評判のゴクミ。成長は早いのだ!!

52 「あっ、あれは…！」マルコが息をのんだ。小部屋の奥には台座があり、その上に黄金の光をはなつものが横たえられていた。マルコが駆けよった。「イワン、これは勇者の盾といってね、何十年も前にサマラの宮殿から消えていたものなんだ！」勇者の盾（武器点7）を入手。『黒の♧』を入手。→17

シンドバッドクラブが選んだ…………!!

'88年型ニューアイドル㊙カタログ

来たるべき88年のアイドルをマークしろ!!　我がシンドバッドクラブが、独断と偏見と期待をこめて選んだ5人のアイドル。明日のスターは誰だ!?

'88年最初のシンドバッドクラブ。アイドルページも今回は特別企画で、'88年のスターを発掘しちゃおうと、5人の女の子を選んでみた。

昨年から今年にかけて空前絶後の大活躍をしたスーパーアイドルグループ〝おニャン子〟もついに解散（ソロで活動する人はけっこういるけどね）、芸能界も、ニューアイドルの登場を今や遅しと待ち望んでいる。ここに登場してもらう、5人のニューアイドル候補。ぜひ、がんばってもらいたいものだ。みんなで応援しよう。

⬇今年9月、ついに解散してしまった「おニャン子クラブ」



何気ない仕種が、とてもSEXYな女の子

『STAY WITH ME TONIGHT』でポリドールからデビューした、あやちゃん。マクドナルドのCF等で、見かけた人も多いハズ。トランジスタなボディと若さの中に意外に大人っぽい部分を秘めた女の子だ。来年は歌だけでなく、ドラマにも顔を出す予定だから、今のうちから要マークの存在だ。

㊙データ

本名／崎浜まさえ　156cm　B80・W59・H86　S49・1・1生まれ　将来はピンクレディーと南沙織さんをミックスしたような路線をめざしている。



咲浜 小百合

古風と現代のメガミックス・アイドルNo.1

沖縄出身の小百合ちゃんは、琉球舞踊という古風な特技を持っている。だが、その反面、ローラースケート、エアロビクスもやるという現代風スポーツギャルでもあるのだ。そんな不思議な魅力をTBS系のドラマ『ヨーシいくぞ!』の中でも充分に発揮し、その堂々たる演技は、とても13歳とは思えない落ち着きぶりだ。来年1月21日にレコードデビューが決まっている小百合ちゃん。好きなミュージシャンはマドンナだとか。デビュー曲もポップで乗りのイイ、彼女向きの曲が用意されているそうだ。

㊙データ

本名／藤崎綾　160cm　B80・W57・H83　S42・12・14生まれ　年内で終ってしまうがニチレイの中・高生のお弁当のCFに出ているのが彼女だ。急いで見るのだ。



藤崎 あや

きゃぴりんト〜区PART2

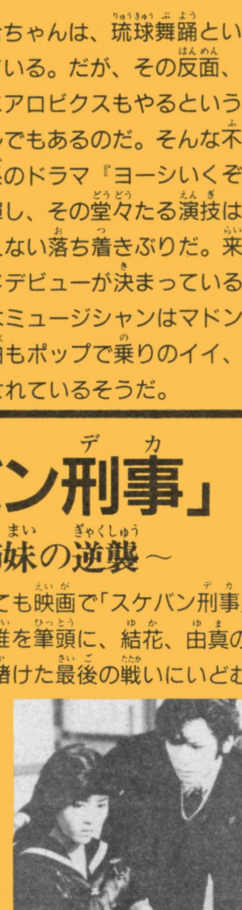
浅香 唯

最新情報!!



「スケバン刑事」〜風間三姉妹の逆襲〜

テレビが終わっても映画で「スケバン刑事」を楽しめるぞ。風間唯を筆頭に、結花、由真の三姉妹が愛と青春を賭けた最後の戦いにいどむ。アクションシーンも映画ならではのド迫力で、見ごたえあり!!　最後の「スケバン刑事」なのでぜひ観よう。東映系2/20公開予定



⬅敵役の京本政樹と!

風間唯にアタック!!

⬇アドバイスを受ける唯ちゃん



「テレビは忍者の物語だったので、風間唯のイメージも野性的で乱暴だったけど、映画はかなり女っぽくなってるんですよ。共演の豊原功補くんとのラブシーンもあるし、キスしそうになったりして……。まぁ、それは観てのお楽しみ。とにかくテレビとはだいぶ役作りの面で違いが出てるし、見せ場もたっぷり」と唯ちゃんからの映画PR。

53　「古文書？　ああ、わかるが目が見えんでのう」そこでマルコが洞窟で見つけた古文書の文字の形をひとつずつ説明した。「真の勇者となりし者よ、洞窟の西の端の扉をおせ。ひつぎに横たわりし者あり。魔の物によりて永遠の眠りに入りしなり。勇者よ、ひつぎに両の手をおき、つぎなる……」→4

㊙データ
本名／土家里織　156cm B80・W56・H81 S44・1・22生まれ　ホラー映画とマリリンモンローとデヴィット・ボウイが好きという変わった女の子。



土屋 里織

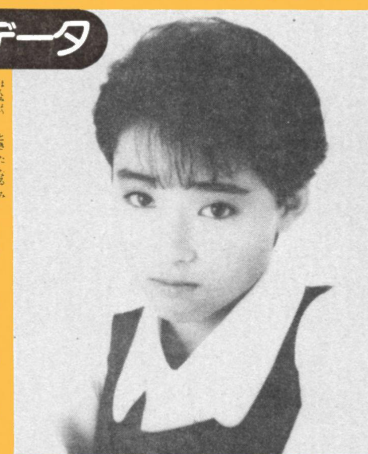
平尾昌晃とのデュエット曲でデビュー!!

里織チャンのレコードデビューは、山中湖で"レイクサイドクイーン"に選ばれた時に決定した。今年の10月に出た平尾昌晃さんとのデュエット曲は、その名も『霧のレイクサイド』。以来、歌手として役者としての人気が急上昇。フジ系の『プロゴルファー祈子』や、NHK『チョッちゃん』にも出演、現在も、その人気は急ピッチ上昇中なのである。乗馬やスキーを軽くこなすスポーツギャルであるとともに、好きな雑誌がNews Weekというからかなりの知性派。NHKの"花へんろ"にも出演の予定だ。

ほとんどデビューしたてのピカピカ1年生!!

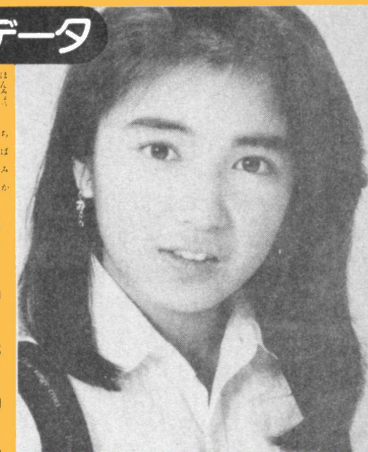
MISSマガジン・アイドル夢工場でデビューした成美チャン。数か月前までは、お菓子作りが大好きなフツーの女のだったのだ。フジ系の『ギョーカイ君が行く』に出演した時はドキドキだったという彼女も、来年はレコードデビューの予定!!　チャーミングな成美を応援せよ。

㊙データ
本名／時田成美　159cm　B78・W60・H82　S48・3・12生まれ　かわいらしい成美ちゃんだが、じつはサッカーが大好き、という男勝りの一面を持っているのだ!!



時田 成美

㊙データ
本名／千葉美加　156cm　B80・W58・H80　S47・8・7生まれ　小さい時から歌手になるのが夢だった美加チャン。その夢が、もうすぐ現実になりそうだネ。



千葉 美加

歌唱力で勝負!!　本格派アイドル型少女!!

ホリプロのオーディションで、ベストボーカリスト賞を受けた美加チャン。ピアノの腕前もプロ級とか。テレビ東京の『あぶない少年』にもレギュラー出演中の彼女。来年のレコードデビューを前に猛レッスン中!!　一味違った本格派スターが来年誕生するかもネ。

個性的なアイドルスター候補が、ここに5人そろったわけだけど、それぞれの個性を生かし来年はもっとビッグになってもらいたいネ。

'87年はスケバン刑事の三人娘、そして解散してしまった"おニャン子"からソロデビューした人たち、と次々と新しいアイドルが生まれた年だったけど、'88年はここに紹介した5人にガンバって欲しいよね。さて君だったら、一体どの娘を応援する？

お年玉㊎情報

でへへ、イキナリだけど、おニャンコのファイナルビデオが発売されたのは知ってるよね。じつは本当にラストのビデオが年末に発売予定だったのが来年になっちったのだ。だからお年玉で買おうネ!!



「スケバン刑事　全国ファイナルコンサート」

映画の完成を記念して、全国5大都市でファンと風間三姉妹の素晴しい交歓会が行なわれる。映画の前売券がついて3,500円。3人そろってのキャンペーンもこれが最後だけに貴重だぞ。

〔公演スケジュール〕

1/30	愛知厚生年金会館	（午後3時と6時）
2/6	福岡市民会館	（午後2時と5時）
2/7	静岡市民文化会館	（午後3時と6時）
2/11	大阪厚生年金会館	（午後3時と6時）
2/14	渋谷公会堂	（午後3時と6時）

松本典子ちゃんとの抜群DJ



『アイドルじゃじゃ馬ランド』（文化放送、日曜昼12時から）。笑わせてくれます。ぜひ聴いてみよう！

「ニュー・シングルが出るぞ！」

1/27に新シングル『ビリーブ・アゲイン』（ハミングバード）が発売される。予約必至だぜ！



←『ビリーブ・アゲイン』

「ユイ・クラブ」会員募集中！

唯ちゃんのファンクラブに入会すると、カラーブロマイドや会報がもらえるよ。そのほか特典もいっぱいある。入会金 500円、会費4か月分1,500円を〒106 東京都港区六本木7−15−8衆楽ビル6F「ユイ・クラブ」まで送ればバッチリ。詳しくは03(405)5006まで。それから上の唯ちゃんのサイン色紙と共演の豊原功補くんのサイン色紙を10名にプレゼント。こちらは編集部に応募してね。



54 深い森を進んでいくと、道は急にのぼりになって大きな洞窟の入口につきあたって終わっている。キミとマルコは入口までたどりつくとはずむ息をととのえ、そっと洞窟の奥をうかがった。マルコの鼻が魔物の妖気をかぎつけて、ヒクヒクと動いている。『白の◇』を持っている→38、持っていない→61

ゲーム
GAME

友だちを集めてワイワイ騒ぐ！ 新年パーティー用、面白・珍ゲーム!!

正月TVをひととおり見終った後は、友だちを集めて新年パーティーをやるのもいいネ。今回はそんな時に役立つパーティーゲーム特集だ。

最初は野村トーイの『備呉飯店』だぞ。これが大笑い。ビンゴゲームなのだが、数字の玉がドロドロの汁の中に入っていて、つかみ出すのに苦労する。一応、マーボ豆腐に見えるように作ったらしい（ドロドロはもちろんスライム）。

続いてバンダイの『ドラッグ・クィーン』。これは男の子のためのお化粧ゲームだ!! カードの絵合せゲームだが、“お化粧カード”を引いてしまうと、口紅やアイシャドーを塗られちゃう。お父さんと一緒にやると面白いかも？

「パンティゲームシリーズ」(これも野村トーイ。変なゲームメーカーだ）は、ちょっぴりエッチなゲーム。カードゲームに負けるとパンティ（本物）をかぶらされたり、隠されたパンティの色を当てたりと、非常に下品（?）な内容のゲームだけど、面白さもバツグン!!

ヨネザワの『ナンパゲームシリーズ』は種類も豊富で楽しいものばかり。女の子をいかにナンパするかというゲームなので、実際に女の子に入ってもらうと盛り上ること間違いなし!!

最後はハナヤマの『カンパイクラブ』だ。本当はこのゲーム、大人がお酒を用意して、ゲーム盤の指示にしたがってガブガブ飲みまくるゲームなんだけど、ジュースでやっても楽しいよ。ただし、おぞうにではやらないよーに。



⬆うひー。気持ち悪いっ『備呉飯店』です。1200円



⬆『ドラッグ・クィーン』決して一人で遊ばないように…。2500円



➡『パンティゲームシリーズ』だ。各1500円



⬆正式には『パイレーツ・ナンパゲーム』と言うのだ。各1000円



➡『カンパイクラブ』です。2000円

ホラー
HORROR

国産ゲテモノビデオの決定版、ついに発売!!

スプラッター怪奇ビデオがブームだが、12月にロコ・ビデオから発売されたばかりの『CONTON・獣神伝説』はキョーレツだ!!

主人公は毎夜、怪物に襲われる夢を見るが、だんだんとそれが現実にすり替わってゆく……といったエルム街の悪夢のパターンだが、特殊メイクやSFXには目を見張るものがある。最後に主人公自身が怪物に変身してしまうのだが、変身用には6体の獣人モデルとダミーを使用、顔面がだんだんと変化してゆくライヴアクションは、あの水野晴郎サンも驚いたというシロモノである。スタッフの平均年齢が25歳というから、今後さらにグレードアップした作品を生みだしてくれそうだ!!（ロコビデオより13800円にて発売中）

⬇これが変身後の姿、ううっ！コワイ!!





⬆押入れを開けるとなぜか生首が。このあと、恐ろしいことが……。

イベント
EVENT

1/15ワンダーフェスティバルついに開催!!

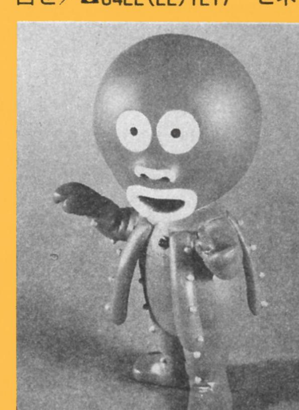
SF・メカマニアの間では、もう有名なこの「ワン・フェス」。ゼネラル・プロダクツというガレージ・キットを作ってる会社が主催する、ファン参加型イベントなのだ。

当日会場には個人で出店して、自作のキットを売るマニアが集まるので、世界に1つしかないガレージキットが勢揃い!! 1月15日はお年玉を持って駆けつけよう!!

会場は東京・港区の都立産業貿易センター。入場料は500円。問合せ／☎0422(22)1217 ゼネプロ



⬆ゼネプロ作品、オネアミスの翼の戦闘機。



⬅『クレクレタコラ』だ!! 掘り出し物でっせー!!

55 マルコは考えこんだ。「ジャバは怪力無双だけど目が悪い……そうだ！」マルコはキミに火のついた枝を持たせて腕相撲をさせた。いくらジャバでも火は苦手だ。ジャバは負けを認めた。「さあ、なんでも聞くがいい、たのむがいい。私はうそは言わん」『黒の♤』を持っている→53、持っていない→42

テレホン TELEPHONE

電話で遊ぶ!! お正月を三倍楽しむテレホンサービス利用法!!

全国で1万2千件もある電話サービス。長距離電話料金の安い正月のヒマツブシには最適!! 「すきすきテレホン」や「あやまりテレホン」等のシリーズは、くだらなくて大笑いしてしまうし、歴史上の人物シリーズはどの人の声もコンピューター合成で区別がつかなかったりする。しかし何といってもビビるのは「カラオケテレホン0426(26)3737」だ。イキナリ素人さんの歌声がテープで流れるのだ!! ギャフン!!

すきすきテレホン	0425 (72) 9000	女の子2人がキミにラブコール。「好きなの……」と語りかける声が美保純に似てたりする。
あやまりテレホン	0425 (72) 9500	ひたすら「ゴメンナサイ」とあやまり続ける。お父さんに怒られたときに、気晴らしにかけよう!!
恐竜メガロザウルス	0272 (21) 9999	1億2000万年前に日本に生息していた恐竜の声を音声合成で作った。10秒ほどだが迫力満点!!
テレホンアドベンチャー	03 (236) 9988	キミが主人公になり、指定された電話番号に次々とかけてゆく。うまく選んでゆくとゴールイン!!
リカちゃん人形	03 (604) 2000	電話サービスの元祖。リカちゃんが身の回りに起こったことを話してくれる。チャーミングな声だ。
声の伝言板テレホンひろば	0144 (32) 1013	自分たちの言いたいことを30秒間録音したり、他の人のメッセージが聞ける。意外な告白も……!?
伊達政宗の声	0222 (22) 5100	どこが政宗なのかよくわからない変な声。一応コンピュータで合成してますけど……トホホ。
ウソの声	0274 (23) 6868	ウソつきの話……かと思ったら、"ウソ"という名前の鳥がいるんだそうです。ただ鳴いてるだけ。



⬅SONYから発売の『みえてる』(4万9800円)。画像を記録することもできる。

話題集中のテレビ電話!! もしも我が家にあったなら……

発売されて間もないテレビ電話。現在のところ静止画しか送れないが、使い方によってはオモシロく遊べそうだ。自分で書いた4コママンガを送ったり、テレビモニターでお互いに、にらめっこして笑った方が負け、といった遊びもできる。好きな女の子に愛の告白をする時も、直接話せないキミはメッセージを紙に書いて送ればOK! ただし相手をよく確かめないと、彼女のお父さんが見てびっくり!! ってこともあるから要注意! あと、物真似のうまいキミなら有名人の顔写真を使ってイタズラ電話もできる!! うーん、けっこう遊べそうだけど、まだまだ持っている人が少ないのが難点かな?

アニメ ANIME

主題歌決定!? 「ザナドゥ」情報第二弾だ

ザナドゥワールドに流れる主題歌は意表をついたメタルサウンド。ロックバント"エモーション"のデビュー曲。メンバーは左より松川純一郎(G)、野崎広一(B)、岸本友彦(Vo)と石橋茂雄(Dr)の4人。「旅」を歌ったロッカバラード調の曲は、まさに主人公フィーグの生き方そのもの。レコードは2月5日、12インチシングルでキングから発売。



⬅主題歌は「LONELY NIGHT」だそうです、ハイ。

ラジオ RADIO

TBSラジオでアイドルの素顔、再発見!!

ラジオもまだまだ捨てたもんじゃない。TBSで土曜の深夜1時からやっている「これからアクション」では毎回、ゲストにアイドルを呼んでいる。このコーナーではスケベで有名な岡崎アナウンサーが、彼女たちの私生活や、下着の色など、カゲキな質問をバシバシする。中村由真ちゃんやBaBeもギセイになったぞ。さらに「なげやりクリニック」のオーマン先生も、出演しているらしい。必聴!!



⬆番組アシスタントの栗原ひろ子ちゃん。

オーマン恋次郎のなげやりクリニック

Q ぼくのちんちんはでかい。ものすごーく、でかい。このまえおとーさんとくらべたら、ぼくのほうがでっかかった。まるで、でんしんばしらのようだ。(長崎県/でかちん)

A だから、どーしたんだよ! これじゃ一質問になってないってーの!! 今回で4回目の当クリニックだが、最近、上のような意味不明の葉書が多い! 例えば「うちのミドリガメの名前はなんでしょうか?」 クイズやってどーすんだよ! 「ぼくの部屋に、オバケが出て、こわくてねむれません。どうしたらいいの?」 俺は宜保愛子じゃねーっての!(知らない人はお母さんに聞いてみよう) とにかく変な葉書が多いが、面白いのでどんどん出すように!! あれ、もう終り? 今回はやけに狭いナァ……。

56 キミはピタリと足をとめた。前方でなにやらごそごそと音がしたのだ。ロウソクの光はちゃんとそちらへとどいているのに、姿が見えない。どういうことだ?
「ははん。イワン、そんなにビクつかなくていいよ。壁土の中にもぐりこんで隠れてるやつがいるのさ。こんな隠れ方をするのは……」→34

しょう ちく えん げい じょう
松竹演芸場

金曜㊖ラ

新年号特別企画 第1弾 ㊖短歌塾〜おめでた記念日〜

いつもはキミたちのハガキを掲載しているこのコーナーだけど、今回は特別に㊖スタッフが読者へ新春のメッセージをこめて短歌を作ってみたぞ。ふだんキミたちの作品を鼻で笑っている彼らが、はたしてどんな短歌を作るのかみてやろう。つまんなかったら石投げていじめちゃおうぜえい!



お正月
嗚呼めでたいな
めでたいな
それにつけても
金の欲しさよ
後藤臣麗吐呂

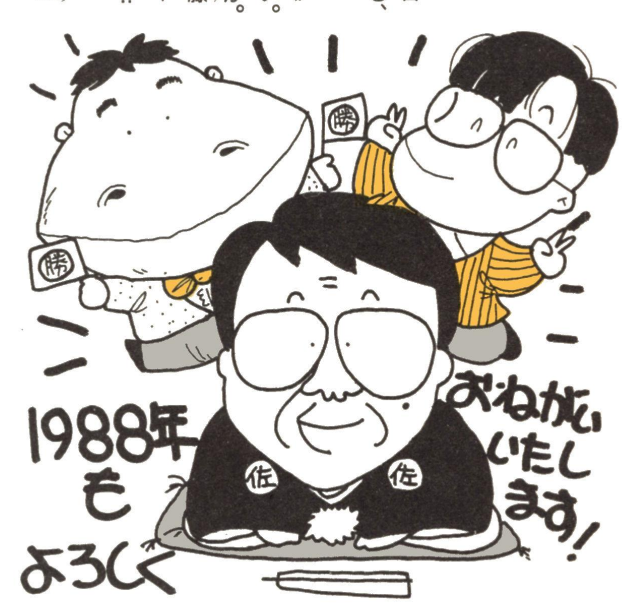
トアーッ! どうも、選者の㊔です。さて、この句の"めでたいな"の連呼にご注目下さい。「幸福」を感じませんか。実はこの一月に、後藤家に夫婦の証、赤ちゃんが生まれるのです!!

酒飲んで
雑煮を喰って寝正月
会社休みで
めでたしめでたし
キチク高山

この句を読むと、彼はまるでお正月をひとりで過ごすようにとれますが、それは大マチガイ。いつも女のコといっしょです。お正月こそ、彼は遊びまくります。

めずらしく 夜も静かな
編集部 不思議に思えば
ああ和田アキ子
骨川筋エ門

解説しましょう。つい習慣で徹夜してしまったスケルトンは、"紅白"の司会者、和田さんの声で大晦日だったことに気づく、ということです。どこが新春なの!!



正月は 冥土へ続く
一里塚 ワシの誕生日
1月1日
プレゼントは酒に限る

ウム、深い! 長州力もマッツァオの、明日なきサケ・ウォーリアー角さんらしい一句だ。生への未練などなく、イキナリ"冥土"と言いきってしまうところに、アル中ぶりがよく歌われています。

えびいち! 染之助染太郎の
芸を見ないと 正月を
迎えた気がしない
高橋圭三

なにコレ? 字数オーバーしてるよ。でもさすが編集部最年少の松本くんが書いただけあって、ファイトとムラッ気にあふれています。ヨロシイ。"高橋圭三"のペンネームも、なかなかオシャレです。

皆の衆 おひかえなすって
おくんなせえ ちょっと違った?
タンカだけどね
カタ木

ビートルズのジョン・レノンが、高木くんをモデルにして、"アイムオンリースリーピング"という曲を作ったって伝説もあるぐらい、会社でよく寝る彼。みごとな大ボケですね。ではおやすみなさい。

今年こそ 出して欲しいな
あのソフト 期待と不安
入り乱れつつ思ふ
紫の局

この句は文字にしてしまうとフツーですけど、杉浦さんの口から直接聞くと、微妙に純粋東京人とはアクセントが違っています。そう、実は彼女はイナカモンなのでした。ちなみに静岡産です。

9月には 30になっちゃう
どうしよう 誰か嫁さん
世話してちょうだい
ローラ高野

舟木一夫から斉藤由貴まで、アイドルを追っかけつづけて29年。ついに彼も年貢の納め時かな。彼は外見こそ岩男にそっくりだけど、性格はとてもやさしいんだ。でも、ただそれだけなのが残念無念。

あけまして おーめーでーとう
ございます 今年もよろしく
お願いします
スマイリー塚田

オット、これはサトちゃん一本とられたわい。まさに楽して生きてきました、ということがわかる、珠玉の手抜き短歌ですな。では最後にボクが一句。

やりまっせ ドラクエファミスタ
ほか多数 あざとい企画で
今年も勝負!
㊔

いやーまったくもってスバラシイ! ボクってお金もうけも天才だけど、短歌の才能もなかなかだな、と自画自賛しちゃう。まったく、㊖スタッフの中にはボクを超えるヤツはいないようだ。'88年も引き続き、キミたちの投稿を待ってるよ。



57 「マルコ、この箱はなんだろう?」キミがたずねると、マルコはかけ金の部分を指さした。古い羊皮紙がはられている。「聖なる十字が描いてあるだろ。この封印のおかげで魔物は箱にふれることさえできなかったんだよ」「開けられるのか?」「もちろんさ。開けてみるかい?」マルコがたずねた。→8

ンド



めでためでたのお正月！キンカツもおめでた気分の特別企画で勝負するぞ！㊕スタッフの年賀状代わりの短歌からすごろくまで、今回は内容のボリュームアップで読みごたえ十分だ!!

新年号特別企画 第2弾 新春初夢占い 信じる者は救われる？

あなたは神を信じますか？　なぬっ、信じない？　う〜ん分かる分かる、今の世の中、右も左もまっ暗闇だもんな〜。でもさ〜、初夢ぐらいはロマンを持とうよね。ファミコン狂のキミたちだから、きっとファミコンの夢を見るだろう。そこで本誌がちょっぴり初夢占いをやってみた。当たるかな？

龍が目の前から去って行った!!

おやまあ、コレハなんと不吉な夢でしょう。龍を英語に訳すとドラゴン。そして今、ファミコン界でドラゴンと言えばピーンとくるのが、そう、“ドラクエIII”。いやー、㊕もずいぶんお世話になっとります。ところでこの夢は、発売日に早起きして買いに行っても、キミは長い行列の中で待たされ、結局買えない、ということを暗示しています。運命だからあきらめましょう。

バットを持ったコナーズを見た

これはひとこと、キミは“ファミスタ'87”と『ファミリーテニス』のやりすぎです。ちなみにコナーズとは、テニス界の有名選手の名前で、『ファミリーテニス』にも似たような名前の選手が登場するよね。厳密に夢判断すると、「バット＝物体」に対し「コナーズ＝人間」という式が成り立ち、どちらかというと“テニス”の方に熱中しているキミの姿が、よくわかります。

中山美穂と結婚してしまった

コラコラ、“ママはアイドル”じゃないっつーの！　ミポリンは過労でブッ倒れるぐらい多忙なんだから、そんなヒマあるわけないじゃん。どうせテレフォンアドベンチャー『トキメキハイスクール』のゲームに出る電話番号に電話かけて、ミポリンの肉声を耳元で聞いてのぼせちゃったんだろうけど。と言いつつ、12月は松ちゃんも、電話代に20万円も使ったのでした。

頭が巨大化してしまった

キミはえらい！　心の底から松竹コンビを尊敬していてくれて、ボクたちと同じような姿になりたいと念じた結果が、こういう夢になって現れたのだね。この夢を実現するには、カンタンカンタン。朝食にセイタカアワダチソウのハンバーグと、カエルジュース（食用のものでないと危険）を欠かさず食べればいい。このメニューを10年続けられたら、キミもデカ頭！

車のエンジンを手に持っていた

よかったよかった、キミは晴れてマイカーを手に入れることが……オイオイ！　キミたちまだ未成年じゃないか。この場合のエンジンは、PCエンジンのことをさす、と考えた方がいいですね。Rタイプをはじめ期待作ガンガンのPCエンジン。まだ持ってない人も今年こそは…と思ってる人は多いだろう。さあ、この正月は誰かれかまわずゴマすりまくって資金づくり!!

新年号特別企画 第3弾 松竹コンビ 素性当て お年玉クイズ

キンカツが始まって早5ヵ月。もう松竹コンビのキャラクターがつかめたことだろう。そこでふたりに関するクイズを出すのでYes，Noで答えてキンカツまで送ってくれ。正解者5人に1000MACずつお年玉をあげちゃう。



- 問1. 自分にあまく、他人に厳しいのは松ちゃんである。
- 問2. 『パンチDEデート』に出演したことがあるのは竹ちゃんである。
- 問3. 女の子のアイドルよりも岡本健一くんのほうが好きなのは松ちゃんである。
- 問4. 竹ちゃんは第2の故郷新島で栄養失調で倒れたことがある。
- 問5. 竹ちゃんは、松ちゃんに脅されてヌード写真を撮られたことがある。あ〜気色悪〜。
- 問6. 猫を見るといじめたがるのは松ちゃんである。
- 問7. マルカツに来る以前、渋谷の保育園で保父さんをしていたのは竹ちゃんである。
- 問8. 松ちゃんは熊本県議選に立候補するつもりでいる。
- 問9. 伊藤麻衣子に「好きだ」と言って、「あ、そう」と軽くいなされたのは竹ちゃんだ。
- 問10. 松竹コンビの友情をホモだと思ってるやつらが㊕スタッフに少なからずいる。

ヒント・今までのキンカツを読んでれば大半は分かる。

58 サワサワサワと葉ずれのような音が聞こえてくる。中にいる者が大きくのびをしているらしい。ゴーゴーという音がいつのまにか消えている。そいつのいびきだったのだ。暗さになれてきた目に、木とも人間ともつかない怪物の姿が映った。『銀の♡』を持っている→14、持っていない→77

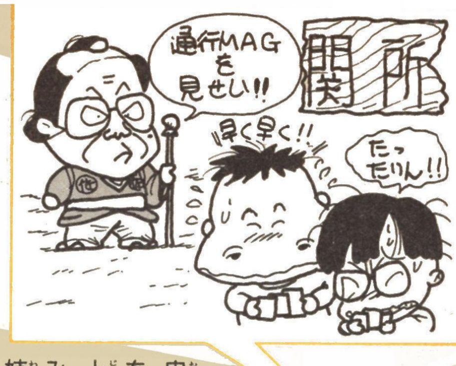
新年号特別企画 第4弾 マルカツすごろく

お正月といえばすごろくが付きもの！　どっこも行くとこがなくて暇な人や既製のすごろくにあきちゃった人は、このオリジナルのマルカツすごろくで、ハッピーなお正月を過ごそう!!

イラスト／盛本 康成
渡辺天留子

遊び方は簡単なのだ!!

ルールは普通のすごろくと変わらない。最低2人以上の人数で始めて、早く山の頂上に着いた者が勝ちとなるのだ。そして、止まった場所でそこの指示に従いながら、どんどんMAGを集めて先へ進んでいくのだ。しかし１着でゴールしてもMAGがマイナスだったら負けということになるので要注意だ。用意する物はサイコロとゴールへ進むためのコマと計算用紙だけ。さあ〜、暇つぶしにちょっくら遊んでみよう!!



鬼の㊧がMAGのチェックをする。ここで30MAG以上持っていなければ2回休みになる。ただし美人のお姉さんがいれば1回で許す。

㊧の関所

2MAG失う



テルコンは美少年が好きなのだ。競技者中いちばん顔が良ければ20MAGもらって矢印方向へ進む。いちばん顔が悪ければスタートに戻って人生をやり直そう。

2MAG獲得

年末年始といえば、水前寺清子。３歩すすんで２歩さがろう。

ここで止まったら、男の子は誘惑の花園へ。女の子はこのままで。

クッパ大王とマムーが復讐を計画中。その調査のため、１回休み。

ボニードラゴン

ボニードラゴンは強敵だ。１が出れば10MAG手に入れることができるが、５以上だと逆に10MAG取られ、それ以外は５MAG失うことになる。

大悪魔モンスター

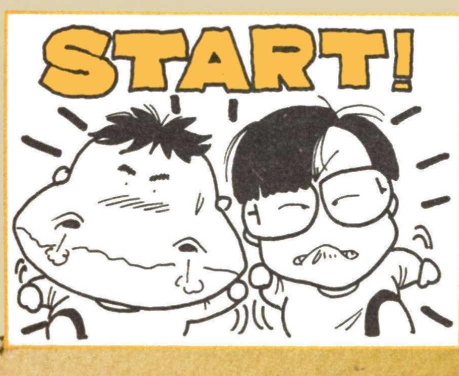
競技者中で顔が異常にでかければ無条件に10ＭＡＧ手に入れることができる。分からない場合はサイコロ勝負し、５以上出たら５ＭＡＧ獲得。

スケルトン

おっと出ましたスケルトン。こいつには体当りで勝負。競技者中でいちばん体重が重ければ３MAGもらえ、続いてサイコロを振って４が出たら10MAG失う。

アークデーモン

強敵！　アークデーモン!!　こいつも容易な相手じゃない。１が出れば10MAG手に入れることができるが、それ以外は５MAG失うことになる。



次にサイコロを振って、偶数が出たら３つ進む。奇数ならそのまま。

2MAG獲得

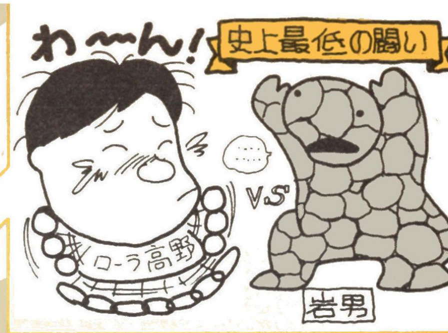
ジャンボな体のオタピー大竹が昼寝中。目ざめるまで１回お休み。

歌う㊖副編ブラザース、塚田氏と高野氏が熱唱中。キミも何か歌え！

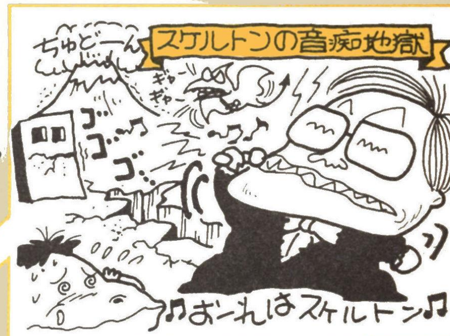
ここに止まったら、サイコロをすぐもう一回。同じ数ならふり出しへ。

59 マルコはするすると一本杉にのぼっていった。「やあ、見晴らしがいいや。えーと、南の道は古い城につづいてるよ。西の道の上のほうには丸木小屋がある。北には大きな湖があって、そっちへ行くと湖のほとりに大きな木が立ってるね。東の道は湖をまわって洞窟の入口につづいてるよ、イワン」→94





初めにローラ高野か岩男のどちらかを選ぶ。サイコロを振って、奇数ならローラ高野、偶数なら岩男の勝ちになる。勝てば5MAGもらえ負けると10MAG失い1回休む。



競技者中いちばん音痴だったらスケルトンから10MAGもらえる。いちばんうまかったら10MAG取られる。スケルトンは歌のうまい人がキライなのだ。自分が××だから。

夏木六三四が見張り。6、3、4が出れば2つ進む。それ以外はダメ。

残念、一番ビリの人と同じマスへ。のんびり行こうよ人生は。

史上最低の闘い

ロープウェイで先へ進む！



本当は酒でいきたいところなんだが、ここは牛乳のイッキのみで次の順番の人と勝負！勝てば8MAGもらえ、負ければ6MAG失う。

スケルトンの音痴地獄

㊙恒例徹夜地獄。3回ふって合計が10以下なら、1つ進んで脱出だ。

恐怖の酒地獄

キミの目が三つあれば100MAG手に入れることができる。それ以外はサイコロ勝負で、3が出れば3MAG獲得、2以下は3MAG失い、4以上は1回休んで2MAG獲得。

三ッ目髑髏



ポチコース

妖精のような妹がいれば5MAG獲得！ 姉がいれば2MAG、ひとりっ子なら1MAG獲得する。男ばかりの兄弟なら、むさ苦しいので3MAG没収される。

エルフ



いったん止まれ！

オタピーコース

ビショップコース

スフィンクス



次の順番の人と腕相撲して、勝ったら5MAG獲得。負けたらサイコロを振って、奇数が出たら1回休み、偶数が出たら3MAG失う。

1MAG失う

3MAG獲得

おトソで酒乱のマリオが通せんぼ。4以上の数が出ないと進めない。

2MAG失う

次の順番の人とジャンケン決戦！ 勝者は3つ進み敗者は2つ戻る。

1MAG獲得

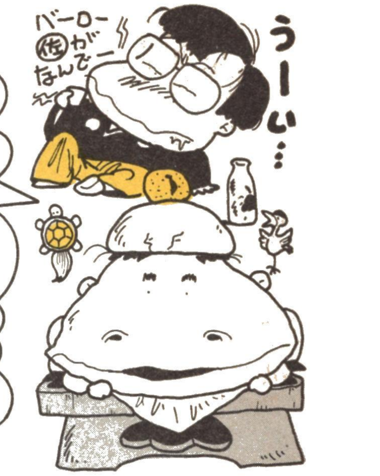


ここでは必ずいったん止まらなければならない。そして好きなコースを選んで先へ進んで行くのだ。どのコースが楽かな？

60 小屋からくだっていくと道はダラダラと曲がりながら低地に達した。ずっと前方に一本杉がまん中に立っている開けた場所が見えてきた。「イワン、ゴブリンだ！」マルコの声にふりかえると、後方からいきなりキミの背中めがけて猿のようにとびかかってきたものがあった。→19

READERS' バトルロイヤル

やったね！　のびのびワクワクの冬休み！　そして、お年玉がうれしいお正月だ。松竹コンビみたいに正月からバカやってると、おあずけをくうから気をつけるようにね。



「コナミフェア 1987」へ行ってきました！ そこで得たものは……。

11月22日。その日、ファンの熱気と酸欠状態に耐えながらも、ぼくが獲得したものは「藤波さんのサイン」とゆー、ちょっと見方を変えればただの紙っきれになる代物だった。まぁ、ただでもらったんだから文句はいえないが……。
㊍「バカヤロウ！　なんてことを言いやがる。おそれ多くも藤波先生のサインを……」
㊕「まぁまぁ興奮すんなって。ほんと竹ちゃんはプロレス狂なんだから。でも、これには続きがあるんだよ」
11月23日。再びフェアへ行った。きょうはすげーラッキーだった。「ドラゴンスクロール」ゲームで、ぼくはヨットパーカー1枚、Tシャツ2枚をもらったのだ。えへへ、いいだろう。これというのも藤波さんのサインのおかげに違いない。ありがたや、ありがたや。

東京都　NEWハーフ

㊍「やっぱりね。さすが藤波先生のサインだ」
㊕「竹ちゃんはなんかサインもってないの？」
㊍「おいらは毎朝、猪木大先生と伊藤麻衣子ちゃんのサインを拝みながら出勤してくるのだ」
㊕「まだ、麻衣子ちゃんに未練もってんの？以前ふられたくせに……」

「大好きなマルカツがんばって!」わたしはFAXで応援しま～す!!

マルカツはほんとに良くなりましたね。特に、大好きな『ドラゴンクエスト』の情報がたっぷりで、Ⅲの先取り情報も群をぬいていると思います。裏ワザの数はちょっぴり少ないような気がしますが、情報はかなり早いし、読者のためになるものが多いように思えます。また読者のページも某雑誌みたいに、がさつなところもありません。(女の子の立場で見た場合) 24号のように車イスの女の子に気を配るような、そんなあったかいところがとても好きです。そういう点からしても、わたしはマルカツがファミコン誌のなかではトップだと思います。

広島県　楠実沙織

㊕「沙織ちゃんはFAXでこのメッセージを送ってくれたんだぜ」
㊍「いや～、現代っ子だね～。おいらなんか飛脚だったもん」
㊕「うそつけ！」
㊍「ところで、車イスの水村裕美ちゃんへの激励の手紙をいっぱいありがとう。さっそく病院へ持っていったら、裕美ちゃんも大喜びしてた」
㊕「ほんと、みんなの友情に感謝してるよ」
㊕㊍「あんがとね!!」

㊕「それじゃあ次に、ショート・レターを連発していこう！」

ちょっと㊕さん。このごろ㊘買いに行くときいっつも雨が降るよー！　そのたびに車にドロをはねられるし、でっけー水たまりにはまるし、家に帰るといっつもドロ人形。なんとかしてよ。

神奈川県　サンキスト

㊕「晴れの日に買いに行けばいいじゃん」

ハローマルカツの「竹ちゃんと話そう」に出た者ですけど、竹ちゃんって優しい声をしてますね。松ちゃんの『男が好きだ』という気持ちが少し分かる気がします。　**埼玉県　森一也**

㊍「キミも危ない世界に入りそうだな」

25号の㊢カツ編集後記にあった、トイレで泣いているバイトの㊰くんってどんな人ですか？ボクのクラスの加藤というやつも、トイレでよくいじめられて泣いています。**静岡県　ポテト**

㊕「別にいじめられてるわけじゃないんだよ」
㊍「こんどは㊰くんに励ましの便りを出そう!」

大好きなプロ野球がシーズンオフになっちゃって寂しいけど、これからは『ファミスタ』に燃えるぜ。寒い日は外で遊ぶより、家で『ファミスタ』をやってアツクなったほうがいいよな、松ちゃん、竹ちゃん！　**兵庫県　宮松和正**

㊕「たしかにおもしろいけど運動もしろよ」
㊍「みんなに手作りびんせんをプレゼント！」

キンカツギャラリー その1 魔法使い編



←神奈川県　ひるねネコ
まあ～、なんてカワユイ～。ナカジ好みのロリキャラだ。

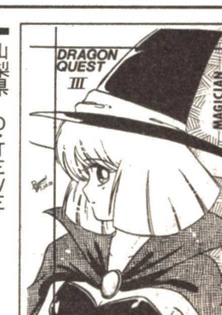

←長野県　ねこまたお京
魔法使いとゆーより、原宿で見かけるギャルって感じ。



←愛媛県　哀愁キララ
なんとオチャメな！　ほんでもってイタズラっぽい！

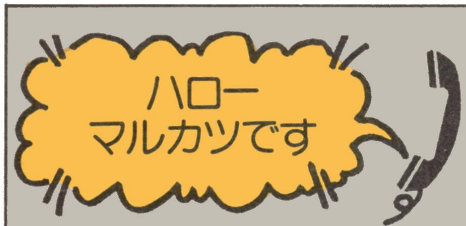


←山梨県　D・TEVE
こんなかでは、いっちゃんイロッポくてええねぇ～。



←北海道　鈴木ルミ
う～ん、さすがルミちゃん！　正面姿も見たい気にさせる。

61 「だめだよ、イワン」マルコが言った。「中の闇はふつうじゃないね。魔物の妖気でまっ黒によどんでる。ぼくは闇を透視できるから進むことはできるけど、闘いになっちゃったら……」とても勝てないということか。なにか明かりがなければ洞窟には入れはい。どこかで見つけてこなくては……。→89



今週のテーマ
「1987年をふりかえって」

●マルカツを買い始めたのと『ドラクエII』に夢中になったことが思い出です。♪ル～ルルル～♪　**東京都　まりちゃん**
㊕「おいおい突然歌いだすなよ」
●'86年は『ドラクエ』に夢中になり、'87年は『ドラクエII』に夢中になり、'88年は『ドラクエIII』に夢中になるでしょう！　**神奈川県　てらさきみよこ**
㊕「男の子には夢中にならないの？」
●ファミコンやってて、リセットを押し続けたら壊してしまいました。**三重県　かとうりょう**
㊕「竹ちゃんみたいなことすんなよ」
●ボクじゃないけど、『ドラクエII』を1月に買った友人は、11月25日までクリアできませんでした。かなり珍しいやつだと思います。　**千葉県　こばやし**
㊕「楽しみを持続できるやつだね」
●みんなから「エッチだ！」とか「ロリコンだ！」とか言われてしまいました。看護婦のイラストを描いたら「ロリコン・ホスピタル」という題名までつけられました。　**兵庫県　もりおかかずのり**
㊕「正確にはロリコン・ナースでしょ」
●'87年はマルカツを一冊も買い忘れませんでした！　**埼玉県　もりぐちかおる**
㊕「えらい！　この記録を今後も維持しよう」
●読者ページがおもしろくなったんで、良かったと思います。　**東京都　ピストンあきら**
㊕「ヨイショをありがと。これからもよろしく」
ハローマルカツは12/25～1/10までお休みしま～す！

キンカツ　おじゃま虫テレフォン



➡鈴木ルミ自画像

北海道の鈴木ルミちゃんといえば、もう有名なイラスト上手っ子だよね。いったいどういう女の子なのか電話で探ってみたぞ。ルミちゃんは昭和48年8月4日生まれの中学2年生。典型的なO型で、わがまま・短気。そしてメチャンコ明るくてクラスの人気者。思いっきり笑うのでせきこんでしまうことがある。趣味はイラストを描くことと、もちろんファミコン。(特にRPGが大好き）5歳ぐらいから絵を描くようになって、将来はイラストレーターになりたいとのこと。みんな、ルミちゃんの将来に注目しておこう。北海道っ子なのにスキーがだめなんだって。こんど竹ちゃんがコーチしてやるよ！

松竹の㊕カツ編集後記

㊕あまりの忙しさにスタッフは病人が続出。スケルトンはえらそうにカゼをひくし、丸ちゃんは顔がわたがしになるし、後藤さんは行方不明になるし、竹ちゃんは腰が曲がらなくなるし、角さんの持病は相変わらず治らない。
㊕'87年後半はキンカツのおかげで、ぜんぜん遊べなかった。おいらから遊びをとったらなんも残らんやんけ。でも、多くの読者と仲良くなれたのは大いなる収穫だった。'88年もきみたちと共に、このキンカツを盛り上げていきたい。応援してくれよな！



キンカツギャラリーその2
あそび人編

なんなんだ？　ロリキャラなのにこの妙なイロッポさはさ～？



⬅和歌山県　あさい麻衣

⬇大阪府　野村美樹

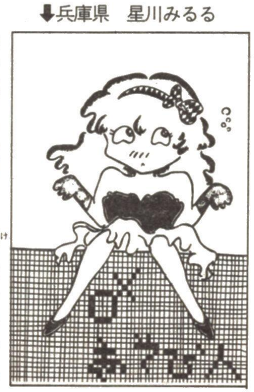

胸から下も見たかったな～、とわたしは読者の声を代弁する。



⬅茨城県　りんね
出ました！　りんねの遊び人！　あいかわらずGペンのノリがいいね。GOODだぜ！

⬇石川県　G・あいりん


胸んとこのハートマークがオシャレだね～。こんな娘に誘われたら、いやとは言えまへん。

⬇兵庫県　星川みるる


なんじゃこりゃ!?　イロ気もなんもないじゃん。でも、こんなオモロイの大好きだな。

⬇神奈川県　吉田紀子


あっ！　池袋のキャバレーにこれのソックリさんがいた。子供のキミらには関係がないか。

キンカツの宛て先

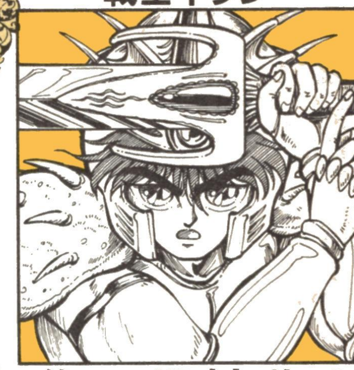
〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル4F
㊕ファミコン編集部
「金曜㊕ランド」
（キンカツでもOKだよ）
各コーナーの係まで
おたより待っちょります！

62 前にカギを発見した箱だ。しかし、キミたちがもどしておいた状態とは大きくちがっている。フタがばっくりと開き、中はメチャクチャにかきまわされている。「護符をはがしてしまったから、さっそく魔物に荒されたんだね」とマルコが言った。もちろん中はカラだ。**東へ進む→45、南へ進む→78**

RPGアドベンチャー
魔の森シュバル

(勝)をまるごと横断するＲＰＧアドベンチャーの始まりだ。さあ、キミは大悪魔ゲロドを倒し、ノルムの王になれるか!?

戦士イワン



作：松枝蔵人
絵：羽衣　翔

戦士イワン、魔道師と出会う!

サマラ――北の山岳地方の人々や砂漠の民は、ここを『白い都』と呼ぶ。100隻にあまる軍艦と500隻にものぼろうという大小の商船をかかえ、沿海州の東西にならぶもののない栄華と権勢をほこるコーカサンドの都である。尖塔を天にのばす寺院や城、きれいに舗装された広い通り、そのいずれもが堅固な、美しい石造りだ。

日ごとの市場は活気にあふれ、客寄せの声が日がな絶えることなくつづいている。ことにこの数日は、南方の島国との戦争の勝利を祝う花火がいくどとなく打ちあげられ、港に着く艦隊を出迎える人々で街は大にぎわいである。

だが、そのなかに、港にむかって押し寄せる群衆をかきわけながら、不気嫌な顔つきであてもなく歩くひとりの若者がいた。人波に流され、彼が迷いこんだ汚い路地は、ま昼だというのにやけに暗く、うす気味わるい場所だった。

「魔道師小路にようこそ――」暗闇からいきなり声をかけられ、若者はあわててとびすさった。驚きのまなこで、声のした方を見ると腰のまがった老婆が立っている。若者は老婆にいざなわれるまま一軒の怪しげな家に入っていった。

「おぬし王になろうと思っておろう？」水晶玉をのせた古びた占い机をはさんですわったとたん、老婆は若者の心をズバリと言いあてた。

「ああ、そのとおりだ。だからファイラ王の軍隊に入り、アロマ群島制圧の戦に参加した。ところがおれの乗った船は嵐で沈没し、あげくには捕虜になっちまった。戦には勝ったものの、捕虜になったおれには出世の道どころか戦利品の分け前さえない。ついさっき港に着いた軍艦から、着のみ着のまま追いだされたばかりさ」

「フォッフォッ」老婆はさもおかしそうに笑う。

「なにがおかしい！」若者は怒鳴った。

「ムキになるではない、イワン」

「おれの名を知っているのか？」

「知っておる。王になる宿命をおった者の名だ」

「気のふれたおやじが付けた名さ。やはりおれが王になれるはずなどなかったんだ」

「それは、おぬしが方角をあやまったからじゃ」

「方角だと？」

「そうじゃ。王となるためには、南の海原ではなく、北の荒野へ行くべきなのじゃ。おぬしはふところに手がかりを持っておるはず……」

そう言うと、香をたきこめた暗い部屋のなかに老婆のにごった目が怪しい光をはなった。



●キャラクターシート

ＨＰ	体力	
	現在	最高
		30

●武器

	剣	盾	ヨロイ
名称			
点数			

●アイテム表

アイテム名	内容メモ

冒険の始まり〜シュバルの森へ〜

３月の後、イワンは険しい岩はだにかこまれた細い沢をくだっていた。前方の切りたった崖のあいだに明るい空間がひろがってきた。頭をあげなくても見える、ひさしぶりの空だった。

「やあ、あれが『オオカミの鼻』っていう崖だ。やっとノルムの国の入り口についたよ！」イワンの先にたって歩いていた少年が歓声をあげた。マルコという名だ。魔道師のアグラーヤばばあが旅の連れにと言ってつけてくれたのだ。

イワンはふところから父の形見のお守り袋をとりだした。中に入っているすり切れた古い羊皮紙をひろげると、たしかに崖の形とそっくりの狼の首がかきこまれている。アグラーヤによれば、この地図はイワンを王として迎えてくれる伝説の国ノルムへの道を記したものだという。

「でも、なんだかあのむこうから妖気がただよってくる。いままでみたいに楽に切りぬけられるといいけど……」マルコが不安そうに言った。

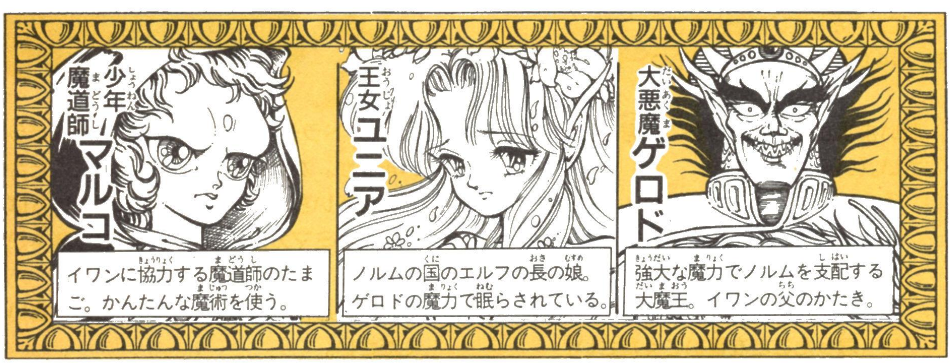
マルコはアグラーヤに素質を見いだされた、いわば魔道師のたまごだ。羊皮紙に書かれた古代文字を読んだり、かんたんな遠視の術や闇を透視する術くらいしかできない。それでも十分イワンの役にたってきた。サマラの都を出発していらい、果てしないガラ砂漠では砂あらしや流砂ばかりでなく巨大な砂ムカデやオアシスのふりをした液状の怪物と闘ったし、万年雪をたたえたロクサイン山脈をこえるときには、オーク鬼の群れや岩の化け物を倒した。マルコは直接の戦力とはならなかったが、そのつど、いちはやく危険を察知し、適切な助言をしてくれた。

しかし、イワン自身はけっしていままでの旅が楽であったとは思えなかった。これ以上の苦難が待ちうけていると聞くと、気の遠くなる思いがした。

「よいかの、イワン」老婆のことばを思いだした。「ノルムの国は伝説などではない。邪悪なものの力が人間の世界からへだててしまっているだけなのじゃ。魔物たちをうち破った者だけがノルムの国にたどりつき、真の勇者として迎えられて王の座につくことができるのじゃ。よいか？　マルコはその手伝いにすぎん。道を切りひらくのは、おのれ自身じゃぞ！」

「行くぞ！」イワンはふるえているマルコを勇気づけるようにその肩をひとつたたいて歩きだした。目の前に広がってきたのは、なん千年という年輪をかさねた黒い針葉樹がうっそうとしげる谷あいだった。

シュバル──ノルムを支配する魔物が住みつき、踏みいった人間をノルムの地に近づけまいと、迷わせ、狂わせ、餓死させるという魔の森である。



●コード表

コード	内容メモ	コード	内容メモ

ゲームの遊び方

１、このゲームの主人公はあなたです。あなたは若き戦士イワンとなり、魔の森シュバルを探険してください。

２、ゲームは92ページから始まり、6〜133ページの欄外下のパラグラフに続いています。各指示にしたがって進んでください。（例：→32＝32へ進む）。

３、あなたの強さはＨＰの大きさで表されます。ＨＰは体力点と武器点の合計値です。体力点は敵とのバトルに負けると減り、０になるとゲーム・オーバー。武器は常に剣・盾・ヨロイを持ち、その点数の合計が武器点です。より強力な物を見つけたら持ち換えます。スタート時の持点は下のとおり。

体力点：20点　　兵士の剣：５点
兵士の盾：３点　　兵士のヨロイ：４点

４、重要な情報やアイテムを手に入れたことを表すのがコード（例：白の♡）で、入手したらすぐコード表に記入してください。新しい武器を手に入れたら武器の欄に記入。また、使うと無くなるアイテムはアイテム表に記入し、使った分は消してください。

５、「バトルだ！」とあったら、かならず敵と闘わなければならない。敵とあなたのＨＰをくらべ、ポイントの多い方が勝ち、同点なら引き分けです。あなたの勝ちなら勝敗の(　)に○を、引き分けなら△を記入。負けなら×を記入して、あなたの体力点から、敵とあなたのＨＰの点差を引いてください。ふたたび同じパラグラフに来たときには、前回の勝敗を見て○であればその敵せずにそのまま進んでかまいません。△か×なら、敵は生きていますから、何度でも闘わなくてはなりません。さあ、それでは下のスタートからゲームを始めてください。

スタート　オオカミの鼻をすぎたところからうっそうと繁る森がはじまっていた。黒いとがった葉をつけたブキミな巨木がキミとマルコをあざ笑うかのように頭上におおいかぶさってくる。かすかな道は彼らが通りすぎるにつれて消えてゆくようだ。もう後もどりはけっしてできない。先へ進むしかないのだ。→76

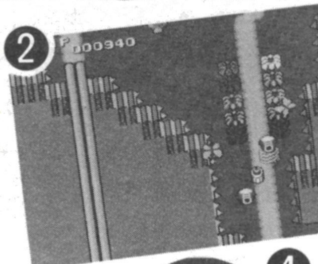
勝ファミコン 第1号 新春お年玉 愛読者プレゼント

ハガキにアンケートの答えと、あなたの住所・氏名・学年を書いて送ってね。抽選でプレゼントが当たるよ。



①エアフット（バップ）／3名

ファミコンソフト『エアフット』（バップ）の発売を記念して、スポーツシューズ・メーカー、ナイキ・ジャパンの“ウインドランナー”を特別プレゼント。バップより3名に。
※サイズを明記してください。なお、シューズの色は指定できませんのでご了承ください。



②



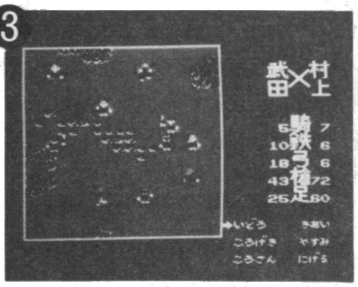
⑤ゴルゴ13テレカ（ビック東海）／10名



⑥日本ファルコムバッジ10個セット／20名



⑦ロマンシア攻略本（東京書籍）／10名



③武田信玄（ホット・ビィ）／5名



④スーパーマンテレカ（ケムコ）／3名



⑧ロマンシアステッカー（日本ファルコム）/20名



⑨ロマンシアフィギュア（日本ファルコム）／20名

しめ切り：昭和63年1月7日（消印有効） **発表：**発送をもってかえさせていただきます
あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4F 勝ファミコン『アンケート①』係

愛読者アンケート

①この号でいちばんよかったと思う記事を下の表からひとつ選び、番号を書いてください。
②また、次によかったと思う記事を2つ選び、番号を書いてください。
③やめてほしいと思う記事があれば、ひとつ選び番号を書いてください。
④136～137ページの発車時刻表のなかで、ぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。
⑤パソコン、アーケードのなかで早くファミコンにしてほしいものを2つ書いてください。
⑥欄外の誌上AVG『魔の森シュバル』をどう思いますか。次から選び、記号を書いてください。（いくつでも）
Ⓐストーリーがおもしろい Ⓑシステムがおもしろい Ⓒ誌上AVGがすき Ⓓストーリーがつまらない Ⓔわかりにくい Ⓕ誌上AVGがきらい Ⓖその他（思ったことを書いてください）
⑦付録の『勝エンジン』をどう思いますか。次から選び記号を書いてください。（いくつでも）
Ⓐおもしろい Ⓑ役に立つ Ⓒわかりやすい Ⓓあまりおもしろくない Ⓔ役に立たない Ⓕわかりにくい ⒼPCエンジンに興味ない Ⓗつまらない（理由を書いてください）
⑧勝の『ドラクエIII特集』を他誌と比べどう思いますか。次から選び記号を書いてください。
Ⓐ勝がいちばん Ⓑファミ通がいちばん Ⓒファミマガがいちばん Ⓓ必勝本がいちばん Ⓔジャンプがいちばん
⑨⑧で選んだ理由を次から選び記号を書いてください。
Ⓐ内容がいい Ⓑ情報がはやい Ⓒその他（くわしく書いてください）
⑩70ページの『ソフトヒットチャート』人気投票に参加したいヒトは、好きなソフト名をひとつ書いてください。
⑪上のプレゼント賞品のなかで、あなたがほしいもののNo.をひとつ書いてください。

①表紙	⑧トキメキハイスクール	⑮金曜勝ランド	㉒ウラワザ警備隊
②ウィザードリィ	⑨スケバン（デカ）III	⑯誌上AVG『魔の森シュバル』	㉓帰ってきたボツはがき
③京都龍の寺殺人事件	⑩レーシングゲーム特集	⑰愛読者プレゼント	㉔ドラゴンプレス
④ゲゲゲの鬼太郎2	⑪パーティゲーム特集	⑱ファミスタ・データシール	㉕ドラプレ新聞
⑤コナミワイワイワールド	⑫MADARA（マダラ）	⑲ファミスタ応援団	㉖ドラゴンプレス発車時刻表
⑥エキサイティングベースボール	⑬勝データバンク	⑳勝ゲームリーグ	㉗付録：勝エンジン
⑦ファミリーテニス	⑭シンドバットクラブ	㉑MAC（マック）	㉘付録：ファイナルファンタジー

※雑誌公正競争規約の定めにより、このけん賞に当選された方は、この号のほかのけん賞に入選できない場合があります。

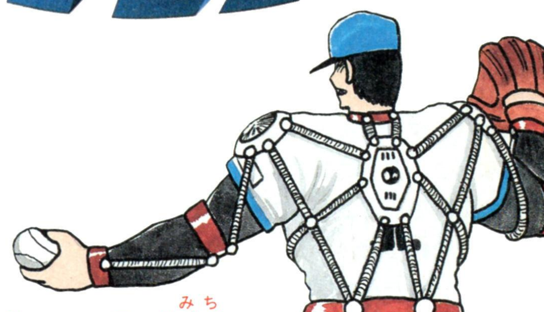
63 ヒモが解けると、きたない布につつまれていたものがバラバラと石だたみの上にこぼれだした。トカゲの尻尾、魚竜の目玉、猿のされこうべなどなど……。「ぐえっ、臭い。これは魔物の好物のスープの材料だよ。とっても食間の人べられるものじゃない」と言ってマルコが顔をしかめた。道を急ごう。→82

●2回表

プロ野球ファミスタジアム 応援団

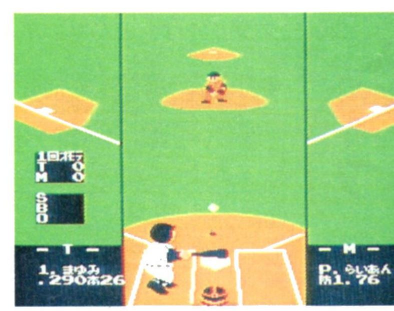
キミもボクもファミスタ仲間だ！

オッス大堀だ！　みんな元気にファミスタってるか？しっかり『ファミスタ'87』は手に入れただろうね。よし、それじゃあ今回は、打倒メジャーリーガーズのための、頭脳的な投球術を伝授しちゃうぞ。



打倒メジャーリーガーズへの道 その2

みんな、オレのメジャーリーガーズ打倒に燃えているだろうか？　友だちと対戦したけど、コテンパンにやられてしまっておもしろくないって。やっぱりここは、パスワードの法則を利用して、コンピュータ相手にメジャーリーガーズと対戦することをオススメしちゃうな。各チームのエースをメジャーリーガーズの強力打線と対決させ、それぞれのバッターの弱点を見つけようぜ。そこで今回は、各チームのエース級のピッチャーの投球パターンを徹底研究してみた。決め球が2つあるピッチャーは、そのコンビネーションをうまく使えば、きっと強力打線を抑えられるはず。じっくりと読んで、明日の勝利のために役立ててくれ。オレのチームに挑戦する日は近いぞ！



⬅ちゃんとパスワードの法則がわかれば、いきなりT－M戦ができる。



大堀師範代の オススメメジャーリーガーズ先発メンバー

おっと、オレもうかうかしていられないっていうことで、メジャーリーガーズのベストメンバーを考えてみた。まあ、今の先発メンバーでも充分勝てることはわかっているけど、そういう過信は禁物だ。ベストメンバーを作る時の考え方はふたつある。ひとつは、一発長打重視の打線。もうひとつは、足の速さ重視のバランスのとれた打線だ。キミたちもそこんところをよく考えて、キミのチームの打線を組みかえてみてくれ。

ICBM打線

打順	名前	打	打率	HR	足
1	ぱけと	右	.358	40	14
2	かんせこ	右	.270	42	11
3	すとろ	左	.290	36	16
4	かあたあ	右	.286	32	5
5	まくが	右	.300	61	6
6	しゆみと	右	.320	48	6
7	ばふい	右	.320	52	8
8	まつちん	左	.382	40	5
9			.150	0	1

一発長打OR足の速さ

左側は一発長打重視のベストメンバー。そして、右側が足の速さを重視して組んだ打線だ。足の速い打線のほうが通好みかな。自分にあったほうで戦ってみてくれ。それにしても凄い打線だ。

スーパーカー打線

打順	名前
1	ぱけと
2	さんど
3	すとろ
4	ぐいん
5	まくが
6	しゆみと
7	ばふい
8	おすみす
9	

イラスト／森野うさぎ

64 「ひ、開くよっ！」マルコが興奮のあまり叫ぶように言った。やはり、大悪魔ゲロドを倒すことこそ、勇者としての条件だったのだ。扉のむこうは、どこからさしこんでいるのか一条の光が床に落ち、広大な部屋をぼんやりと明るませている。奥に祭壇があり、ひつぎのようなものが安置されている。→86

打倒Mチーム

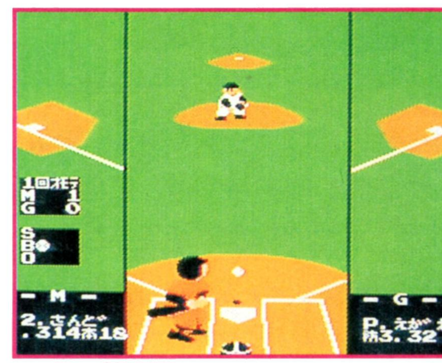
ピッチング編

強力打線はこのピッチャーでシャットアウト

バッターの裏をかく投球術をマスターしろ!

『ファミスタ』のピッチングの基本はコンビネーション。内角に速い球を投げたら、外角に緩い球を投げるとか、速球のあとは変化球とか、投球のパターンを身につけ、続けて同じ球を投げないようにすること。そうすればバッターに次にどんな球がくるか読まれないで、タイミングをはずすことができるのだ。そして、もうひとつの基本は、ボール球を振らせ、ストライクを見のがさせること。両方とも本物の野球の投球術をマネたもんだけど、あとにあげたボール球を振らすほうは、『ファミスタ』では特に強調すべき基本テクニックのひとつだ。なぜなら『ファミスタ』では、どんなに不利なカウントになっても、ストライクを取ろうと思えば、いつでも取れるからだ。ということは、相手のバッターのバットの届かないところにボールを投げ、それを振らせるようにすれば、確実にアウトの山は築けるってわけだ。つまり、いかにバッターにはストライクだと思わせ、実はボール球を投げるというのが、投球術の決め手となるわけだ。

と、ここまでは従来の『ファミスタ』で基本投球術として研究ずみだろう。しかし、そういうピッチングをマスターしたとしても、そのピッチャーが持っている得意な球、つまり決め球はどうしても多投しがち。ふつうのチームならそういうピッチングをしてもある程度は抑えることはできるだろうけど、メジャーリーガーズ相手では不安が残るところ。なにしろ1発長打のバッターぞろい。ひとつ間違えれば命とりだ。そこで今回は、ふたつの決め球を持っている各チームのエース級のピッチャーを紹介し、その決め球を使った投球術を研究しよう。打倒メジャーリーガーズは目の前だ。



⬆カーブが得意の"えがわ"。でもそのカーブばかり投げていたんでは狙われてしまう。ホームランされちゃった。

速球&カーブ派は

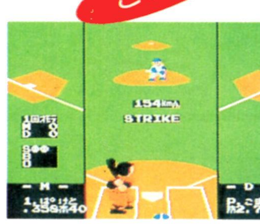
代表ピッチャー

名前	速球	カーブ
かく（L）	158	9
こまつ（D）	150	11
たかの（S）	150	10

速球でつりカーブでしとめろ

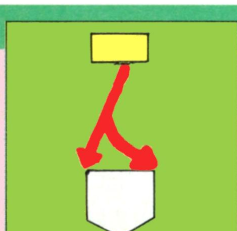
こまつ

かく（L）やこまつ（D）の球は確かに速い。一見打たれそうにないような気もするけど、『ファミスタ』はそんなに甘くない。そこでよく変化するカーブを組みあわせて、速いスライダーとして使うのがベスト。右バッターの外角へはずれる球は有効だぞ。



⬆速ければいいってもんじゃない。速球はつり球に使おう。

ハイテクニック 1



速球とカーブを持っているピッチャーの1番有効なコンビネーションはこれ。とくに左バッターの時有効だ。ポイントは、内角、外角とも、なるべくストライクをとりにいかないこと。でもワンパターンはだめだぞ。

速球&シュート派は

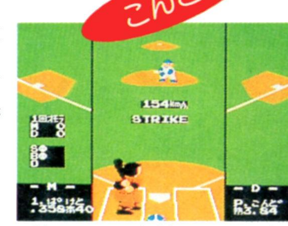
代表ピッチャー

名前	速球	シュート
こんど（D）	150	10
ぴぴ（N）	150	8

ズバッとインコースに決めろ

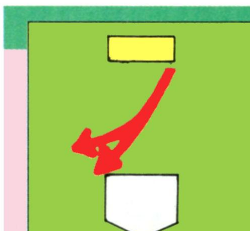
こんど

ここで取りあげたふたりは左ピッチャー。つまりここでいうシュートとは左に曲がるボールなんだ。だから使い方は、速球&カーブ派と同じで、1番安全なのは、左バッターの外角に速いスライダーを投げること。ただし、右のホームランバッターにインコースは禁物。投げるなら大きくはずそう。



⬆右バッターの内角にズバッと投げこもう。

ハイテクニック 2



ストライクからボールになる球も投げたいけど、1番確実なのは、この球。決め球として使いたいね。ただし、この球ばかり投げるわけにはいかないので、それまでにカウントをかせごう。

65 「フフン。そんな腕でわしに勝とうというのか？」ゲロドが笑う。キミは剣をふりあげ、必殺の気合いをこめて斬りかかった。が、ゲロドの体は一瞬にして後方へとんでいた。そして杖を腕の前にかざし、なにやらつぶやきだした。バトルだ！　敵：ゲロド、HP：60、勝敗：（　）　勝った→72、負けた→31

速球&フォーク派

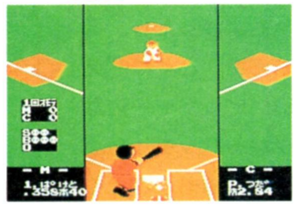
代表ピッチャー

名前	速球	フォーク
つだ　（C）	152	14
かわはた（C）	148	10
かく　（D）	148	10

チェンジアップを使え！

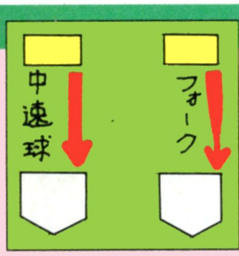
つだ

速い球とフォーク。どちらが決め球になるかと言えば、やっぱりフォークだ。でも、フォークでカウントを取りにいっていたんじゃスタミナがもたない。フォークを使わないでカウントをととのえるのが、このタイプのピッチャーのポイントとなるのだ。



⬆追いこんでからのフォークは決まる。追いこむまでがポイントだ。

ハイテクニック 3



フォークを投げるぞと見せかけておいて、ストライクを取りにいこう。そのためにはフォークを投げる時と同じタイミングで同じくらいのスピードの球をときどき投げるのがポイント。追いこめばこっちのものだ。

カーブ&シュート派

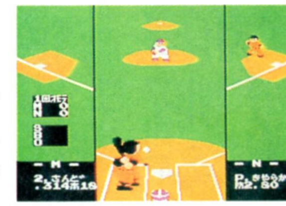
代表ピッチャー

名前	カーブ	シュート
きやらか（N）	14	14
ひかしお（L）	12	12
きたへふ（C）	12	10

コーナーをうまく使え！

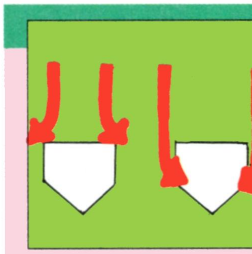
きやらか

カーブ、シュートとともによく曲がるピッチャーは、コントロールのミスさえなければ、もっともバッターを惑わすことができるタイプだ。だからいっそうコンビネーションを考えて投げなくちゃならない。指先だけじゃなく、頭も使おう。



⬆ホームベースを大きく使って、内外角に変化球をきめよう。

ハイテクニック 4



とにかく内外角のコーナーに球を散らそう。プレートの踏みかえもやれば、けっしてバッターにコースを読まれることはないはず。ただし、気をつけなくちゃいけないのはコントロール。よーく練習しよう。

カーブ&フォーク派

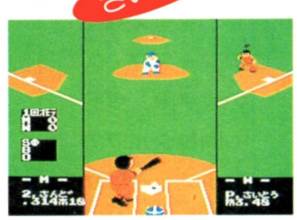
代表ピッチャー

名前	カーブ	フォーク
さいとう（W）	12	10
きいお　（T）	10	10
うししま（F）	9	14

投球術を学ぶにはピッタリ

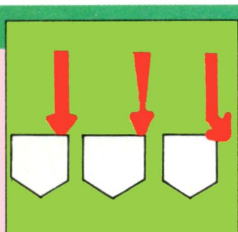
さいとう

カーブ&フォーク派の1番の弱点は、遅い大きく曲がるカーブが投げられないということ。ということはカーブをいかすためには、フォークではなくストレートをうまく使わなくてはいけない。このタイプのピッチャーが操つれれば、キミの投球術は相当なもの。



⬆カーブはあまりあてにならない。フォークをうまく使おう。

ハイテクニック 5



カーブでカウントを整え、フォークで三振をとるというパターンで攻めるしかない。同じコースを攻め、バッターに近づいてからボールを変化させるようにしよう。コンビネーションがすべてだ。

シュート&フォーク派

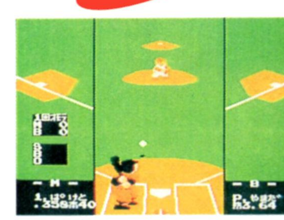
代表ピッチャー

名前	シュート	フォーク
やまだ	10	12

やまだの投球術はこれだ

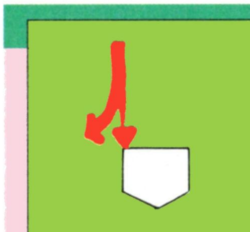
やまだ

シュートとフォークが得意なのは"やまだ"ひとり。で、この"やまだ"、アンダースローということもあって、非常に打ちにくいピッチャーのひとりになっている。コンビネーションも重要だけど、この"やまだ"の場合、フォークもあるぞと、フォークは見せ球にしておいて、ストレート、シュートを両サイドにきめよう。



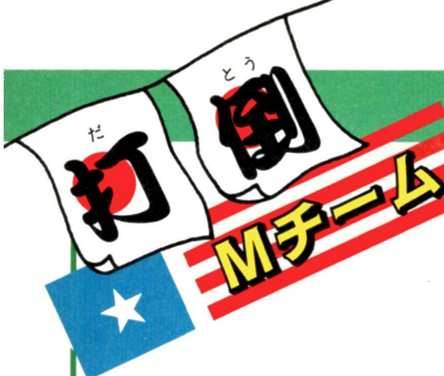
⬆フォークは最後の切り札。ストレートとシュートで追いこめ。

ハイテクニック 6



シュートとフォークなら、バッターはシュートを狙ってくるはず。それも決め球の内角をえぐるシュートをだ。そこでシュートを投げるふりをして、内角を狙ってフォークを投げよう。

66 扉に近よってみた。まっ黒に塗られて光沢のある表面には、よく見ると邪悪な神の踊り狂うさまが毒どくしい色で描かれている。手を触れることさえためらわれるようなぶきみさがただよっている。扉は両開きで、とっ手が左右についている。『黒の♤』を持っている→74、持っていない→30



㊙ファミスタプレイヤースイセン

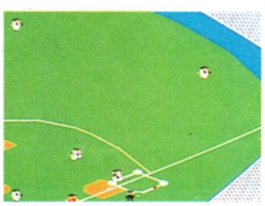
オレが選んだ

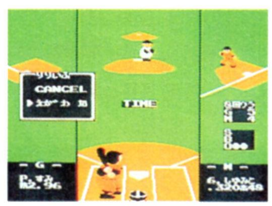
5―4でガイアンツの勝利！


ローラ高野

チーム打率271厘、防御率2.82とともに12球団中2位の成績をあげているのがガイアンツ。攻守のバランスのもっともよくとれたチームといえるだろう。そのチームを擁して、大堀師範代のメジャーリーガーズと対戦してみた。

結果は近差とはいえわがチームの勝利。さっすが。だてに1年『ファミスタ』をプレイしてません。こうやって原稿も書いてるしね。勝因はなんといっても投手陣のふんばり。継投もまずまずうまくいったんじゃないかな。先発した“くわた”もよかったし、抑えにだした“えがわ”も好投。とくに“えがわ”は、前作以上にいいピッチャーになっている。短いイニングならバッチリだ。


⬆“ぱけと”ホームラン。



⬆大ピンチで“えがわ”登場。

打線もしぶとく、内野ゴロで3塁ランナーが生還っていうのが2度もあったもん。ね。

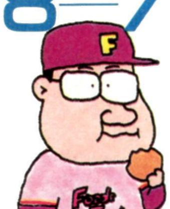


G　くわた　かとり　すみ　えがわ
M　らいあん　すこつと　ばれん
ホームラン　くろまて1号　ぱけと1号
勝利打点　なかはた

大堀師範代の敗戦コメント

いやはや、まいりましたね。もうヤルトルし。本気でやってくるんだもん。まいっちゃったな。まあ油断したオレが悪いんだろうけどね。敗因の1番はこれだね。あとはアンラッキーだったんじゃないかな。5点のうち2点が内野ゴロで取られたもんだもんね。攻めかたがせこいや。それにしてもホームランが1本とは情けないな。〝ぱけと〟はあいかわらず調子いいんだけど、〝ましが〟が期待はずれ。打線を組みかえてみようかな。

8―7でフーズフーズ惜敗

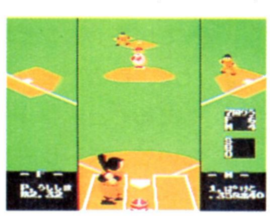


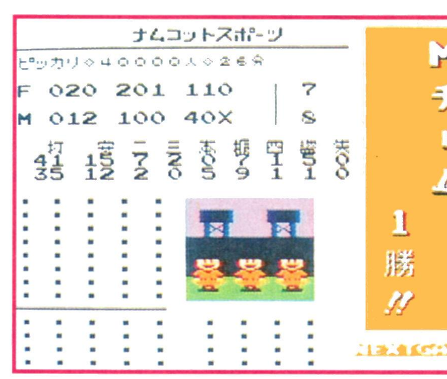
ポテチ塚田

はっきり言って勝てた試合だ。代打に〝しまだ〟〝にしむら〟を起用して、12チーム一番の駿速チームに変身しての挑戦だっただけに、勝てる自身はあった。打撃陣は予想以上の活躍。ホームランこそなかったものの、駿足をいかして2塁打、3塁打があわせて9本。4回にはダブルスチールで得点するというワザを見せたのに。メジャーリーガーズのパワーに負けてしまったのだ。


⬆6番に代打〝しまだ〟を送る。

5本もホームランを打たれるとは…。とくに痛かったのは7回に打たれた“ぱけと”の逆転スリーラン。抑えの切り札“うししま”を投入してもこのありさまだから、次の機会は、もう少しピッチングの組み立てを考えなくてはいけない。しかし、このフーズフーズの投手陣、今回も同じタイプのピッチャーばかりなんだよな。Mチームの相手はムリか!?


⬆〝うししま〟をリリーフへ。



F　にしさき　そう　まつうら　くしします
M　すこつと　らいあん　ばれん
ホームラン　まくが1号　ぱけと2号・3号　すとろ1号　まつちん1号
勝利打点　ぱけと

大堀師範代の勝利宣言

もうー、打つ打つ。ガンガンだもんね。これだからメジャーリーガーズはやめられません。それにしても“ぱけと”はよく打つなあ。たのもしいやつだぜ。ヒットもけっこう打たれちゃったけど、それでも勝ったんだから文句ありません。ただ気になるのは5盗塁されたこと。〝すこつと〟がフォークボールを投げる時、がんがん走られたもんね。ここは注意しなくちゃいけないかな。でもフーズフーズのピッチャーは好きだな。

67 まぬけなゴブリンは手形だけを見て大扉を開けた。マルコに注意がいっているのを見すましてキミも城内の広場に入りこむ。キミたちは門番をまいて城の横手にまわり、城壁にからまるツタを登った。さいわい見張りもなく、小窓に体をソット忍びこませた。『白の◇』を持っている→92、持っていない→33

ベストチーム

打倒メジャーリーガーズは可能なのか？　マルカツの4人のファミスタゲーマーが、大堀メジャーリーガーズに挑戦した！

6—5でレールウェイズ惜敗



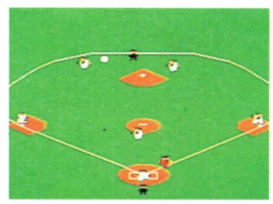
レールウェイズ角田

やっぱりレールウェイズだぜ！　レールウェイズしかない。メジャーリーガーズなんて目じゃない。オレのレールウェイズにかかればイチコロだ。と思ってプレイを始めたんだけど、“やまだ”がいない、“ぶうま”がいない、“いしみね”がいない。オレのレールウェイズはどこへいっちゃったんだよー。なーんて大ボケをかましてるヒマはない。さっそく試合を始めたんだけど…。

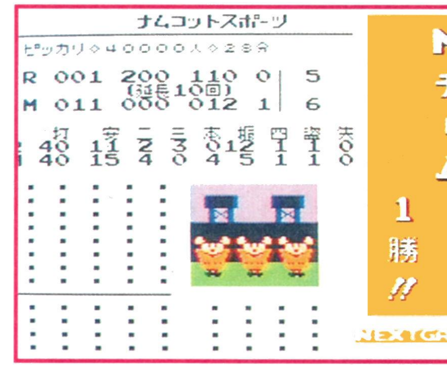


⬆“すずき”を8番に入れた。

いやー負けました。点数だけ見れば、9回の表まで勝っていたんだから、完敗とはいえないけど、試合はおされっぱなし。ピッチャーはいつホームランを打たれるかビクビクもんだもんね。“おぐり”“すずき”を入れたんだけど、ホームランはなし。うーん、オレもメジャーリーガーズにきめた。やっぱりホームラン打てなくちゃおもしろくないもんね。



⬆“まくが”のサヨナラホーマー。



R　あわの　ふしもと　やまなか　いのうえ
M　らいあん　りげと
ホームラン　まつちん2号・3号　かんせこ1号
まくが3号
勝利打点　まくが

大堀師範代の勝利宣言

いやぁー、とにかく打つ打つ。15安打の4ホームランだもんね。9回までリードされていたけど、ぜーんぜん負ける気がしなかったもんね。ピッチャーの“らいあん”の完投能力をためしてみたけど、投げる投げる。全然球威が劣えないんだ。おかげでなんと12奪三振。レールウェイズのように1発長打を狙ってくる打線は投げやすいよな。それにしてもさよならホームランってのは気分いいもんだな。

11—9でタイタンズ大敗

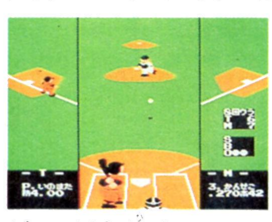


独協太郎

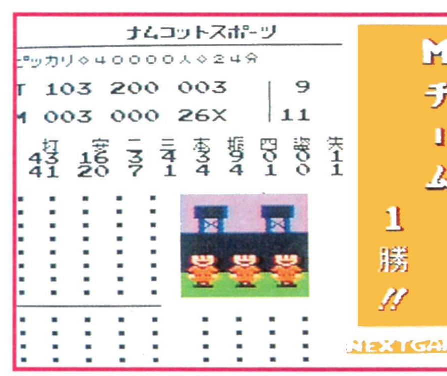
データがなんぼのもんじゃい。野球は根性や、ガッツや。ファミコン攻略法根性派の独協太郎でおます。データだけじゃはかりしれないタイタンズの底力をみせてやる。ときばって試合してみた結果がこれや。何、負けているじゃないかって。うそや。あんたどこ見とるんや。8回表までは勝っとるやないけ。そう、あの魔の8回さえなければ勝っとったんや。抑えの“なかにし”“いのまた”さえ打たれんかったらな。でも、まあこれは初戦。おいおいうちのピッチャーも調子だしてくれるだろうし、看板の打線も、打率は低いけど、打つべき人は打ってくれるようになってるから、心配おまへんでえ。この試合だって、“ばあす”“かけふ”“まゆみ”とホームランを打ってんだから。データなんて信用しちゃあきまへんでえ。独協太郎でおました。



⬆“ばあす”の先制2ラン。



⬆“いのまた”が火ダルマに。



T　きいお　なかだ　なかにし　いのまた
M　りげと　すこつと　らいあん
ホームラン　ばあす1号　まゆみ1号　かけふ1号
ぱけと4号　まつちん4号・5号　かんせこ2号
勝利打点　かんせこ

大堀師範代の勝利宣言

またもや打線爆発。20安打の4ホームランだもんね。これじゃ負けるわけがない。先発させた“りげと”は誤算だったけど、あんまり点差がつきすぎたんじゃ、試合がおもしろくなくなっちゃうもんね。タイタンズが相手なら、“りげと”で十分さ。これで3勝1敗。でも本当の力はこんなもんじゃない。今度対戦する時は、完全試合でも狙ってみようかな。リーグ戦も近いからね。みんな腕を磨いておけよ。

大悪魔の手形にはドクロの印がおしてあった。大悪魔を倒してくれるならと、老人は貴重な薬草もくれた。体力が0になる前なら、体力を最高まで回復してくれるという。「だが、大悪魔は手ごわいぞ。うわさでは、以前闘いをいどんだ勇士の武器が洞窟にあるという。それを手に入れることじゃ」→49

マルカツスポーツ

発行所
マルカツファミコン編集部
千代田区九段南4-7-16

ファミスタ応援団団長に立候補のハガキが続々!!

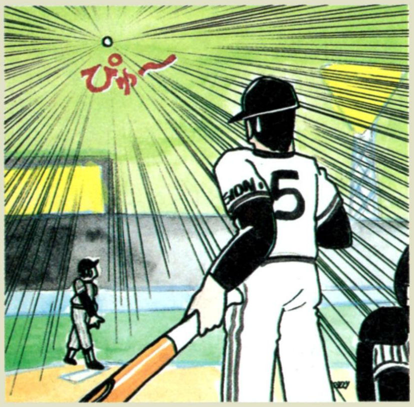
全国各地から続々とファミスタ応援団の各チームの応援団長に立候補希望のハガキが届いてきている。いよいよリーグ戦間近という感じだ。

で、そのハガキの内容を通して、第1回のマルカツ・ファミスタリーグ戦の行方を占ってみよう。

希望する球団は大きく分けて2つの傾向があるんだ。ひとつは、ガイアンツ、レールウェイズなど、データ的に見て、十分メジャーリーガーズに対抗できる戦力を持っているチームを希望している人たち。もうひとつは、タイタンズ、ナムコスターズなど、戦力的には劣るけど、そこは自分の持っているテクニックでカバーして、優勝を狙おうという人たちだ。この人たちは、いかに自分のファミスタの腕前が凄いものか、自慢話を送ってくれた。ということで、どうやらこのリーグ戦は、そのチームの持っている力で勝とうという人たちと、自分の腕前に絶対の自信をもっていて、そのテクニックを駆使して勝とうという人たちとの争いとなりそうなのだ。はたして、どちらが勝つか、今から興味深いところ。

また、もうひとつの興味は、師範代大堀が、どれくらい腕をあげたかというところ。

いずれにしても、リーグ戦は目の前にせまっている。結果はもうすぐ出るぞ。楽しみに待て!

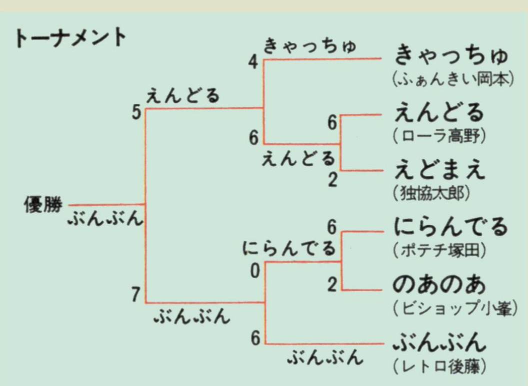


ファミリーテニス発売記念 プレオープン開催

主催オレンジテニスクラブ

いきなり始めてしまったオレンジテニスクラブ。『ファミリーテニス』の発売を記念して、プレオープンを開催してみた。結果は、左の通り。ランキング2位のレトロ後藤の優勝。強力なサービスを持つ"ぶんぶん"を選んだのが勝因。2位はローラ高野。"えんどる"の強力なストロークが冴えまくった。ランキング1位だったふぁんきい岡本は、日頃の練習不足がたたって、シードされていたのにもかかわらず初戦で敗退。ランキングも3位となってしまった。

オレンジテニスクラブでは、毎週マルカツオープンを開催する予定。ただいま会員募集をしています。業界人、女子大生、OLのみなさん、一緒にテニスしましょう。連絡先・・独協太郎(内線42)。



ファミスタ応援団団長大募集!



オッス大堀だ! ファミスタ応援団の団長募集もこれで3回目。もうみんなからドンドン団長希望のハガキがとどいている。まだ締切っていないから、『ファミスタ87』を実際にプレイしてみて、このチームなら勝てそうだと思ったら、どしどし応募してくれ! まあ、オレのメジャーリーガーズが勝つに決まっているだろうけどね。

リーグ戦のシステムは、前号で紹介した通りだ。12チームを2つのリーグにわけ、6大学野球のような勝ち点制のリーグ戦をおこなう。3連戦で先に2勝したほうが勝ち点を得られるというシステムだから、3連戦の戦い方をよーく研究しておかなくてはいけないぞ。

また、「ファミスタ応援団」では、キミたちが見つけたファミスタの必勝法やテクニック。このチームのここが好き、ここが嫌い、ファミスタ自慢なども載せていく予定なので、どんどん送ってくれ。あて先はすべて「ファミスタ応援団」係まで。よろしくたのむぞ。

69 「わが輩の第一の家来トロルを倒すとは、みごとな手並みだ」ぶきみな声が城中に響きわたった。「大悪魔ゲロドだな。姿を現せ。ひきょうだぞ!」キミは油断なく身がまえて大声でどなった。「イワン、うしろだ!」マルコが叫ぶ。キミは、はじかれたようにクルリと身をひるがえした。→27

一歩すすんだゲームマニアのためのページ

マルカツ 勝ゲームリーグ

メリークリスマス！　と思ったらアッという間にハッピーニューイヤー！　あー忙しい。今回は㊖エンジンが別冊になったので、アーケード、パソコン、セガの3本立て。思わず××する新春特別企画があるぞ！



イラスト／中野 豪

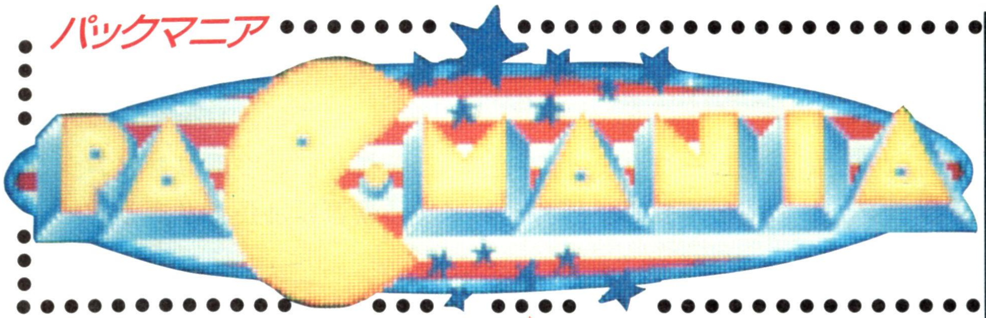
今月は、どーんとワイドに攻略法だ！

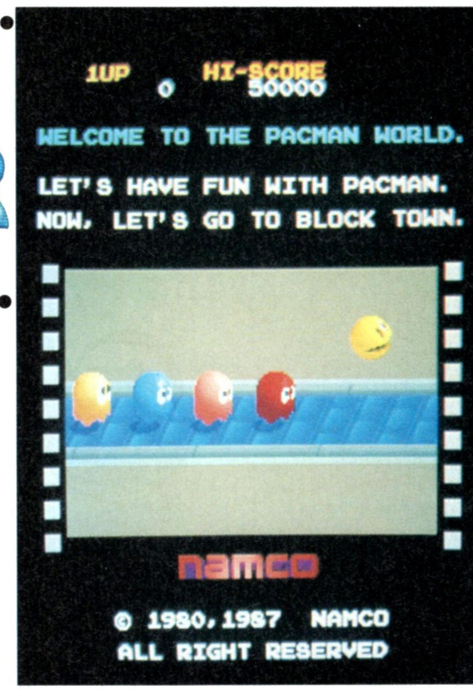
勝（マルカツ）アーケード



新製品の大量発進で盛り上がっているアーケード。今回は趣向をちょっと変えて、攻略法なんぞをやってみたいっ！　うまくなりたい人は必読だヨ！

パックマニア





ゲーセンで、きっとキミを勝たせてあげよう

今ゲーセンでヒット中の『パックマニア』、今回はその技の限り（？）を伝授しよう。キミはテクニックを駆使した展開にどこまでついて来れるか!?

まずは基本テクのおさらいといこう

「ドットを全部食べて下さい」

ほんとかんたんに言っちゃえば、ただこれだけのゲームだ。だけども、モンスターたちの妨害をかわしながら、フルーツも食べなきゃなんない。でもパワーエサで一気に逆襲できるんだ。

4方向レバーで腹ペコのパックマンを操作して、迷路の中をモンスターの追いかけっこ。はさまれたらそれでオダブツ……。というのは前作の話。今度はジャンプでかわしちゃえ。

いよいよピンチになったら、パワーエサで一気に逆転！　モンスターにかみついて、高得点のチャンスをつかめ。

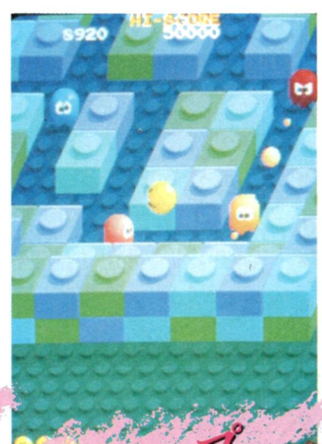
4つのパターンにトライしよう!!



食べる

とにかくエサを食べる、ひたすら食べる！　基本はとにかくこれだ。

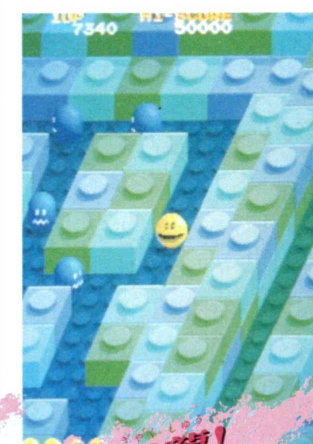
ドットを全部食べると"BRAVO！"というワケで面クリアだぜ！



ジャンプ

ジャマっけなモンスターはジャンプで飛び越しちゃえ。

ただしコモンには注意。パックマンに合わせて、ジャンプしてくるゾ！

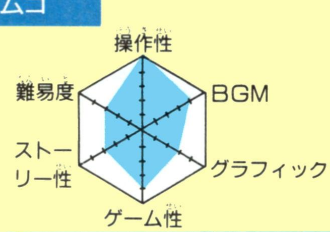


逆襲！

モンスターを十分に引きつけたら、すかさずパワーエサを食べて逆襲。

200→400→800……と倍々に増え、最高7650点（通称ナムコ点）！

ナムコ



現在ゲームセンターでプレイ可能

70 まがり角だ。壁の質はもろい土で、穴のせまさのために思わず壁に手をつくと、ボロボロと崩れおちてくる。キミとマルコはそれにもかまわず角の壁にピタリと身をよせ、角のむこうを慎重にうかがった。道は南と西へのびている。西へ進む→2、南へ進む→48

あらためてキャストを紹介しよう

７年前のパックマンは、モンスターの名前が「アカベー」とか「アオスケ」とか、日本語で名前がついてたけど、こっちではしっかりアメリカ風の名前だ。

ちなみにスーは純粋のアメリカ生まれ。コモンは……？？？



スペシャルアイテムを取れ！

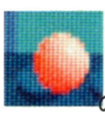
スーパーパワーエサ



スピードがある程度アップするアイテム。パワーエサを１個も使ってないと出る。

最初のうちはモンスターを振り切るのに有効だけど、先の面ではあまり意味がない。

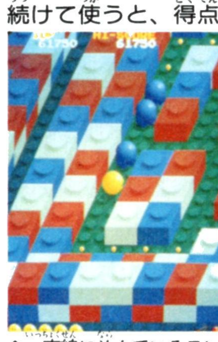
スキップパワーエサ



パワーエサの得点が、以後は400→1600→7650とアップ。このアイテム自体もパワーエサとして使えるけど、効き目は普通のパワーの半分以下。ミスるとまた200点からだヨ。

パワーエサの得点は？

7650点までアップしたら、あとはその連続。モンスター１匹で大きく点が違うぞ。続けて使うと、得点も続けてアップする。



⬆一直線に並んでいるモンスター。一気に逆襲！



⬆これが栄光の〝ナムコ点〟だっっ!!

フルーツはちゃんと食べましょう



レギュラー 食べたドットの数が条件

チェリー 1000点	いちご 2000点	オレンジ 3000点
バナナ 5000点	りんご 4000点	モモ 6000点
ベル 7000点	カギ 8000点	

スペシャル ドット+???

キャンディ 4000点	青りんご 7000点
コーヒー 6000点	アイスクリーム 6000点
ソフトクリーム 8000点	銀のベル 9000点

THIS is パックマン★シアター

何面かクリアするごとに登場するのが、このパックマンシアター。オープニングも含めると、ぜんぶで５種類だ。

モンスターを追っかけるパックマンが画面の外に消えたかと思うと、大量のモンスターに追っかけられながら出てきたり、コモンがとびはねながら追ってきたり。





71 ギッ……扉がゆっくりと開いた。どこからか一条の光がさしこみ、それが落ちる祭壇の上に透明なひつぎが置かれていた。『永遠の眠りに入りし者』、それはこの世の者とは思われぬ、気高く美しい女性だった。キミは森の王ジャバのことばを思い出し、ひつぎの横にひざまずいて呪文をつぶやいた。→95

ウルテク公開！ これぞ高得点への道

結局テクニックはジャンプの使い方が大半を占めるんだけど、使い方は大きく分けて、①単純に逃げるためのジャンプ、②パワーエサにアプローチするためのジャンプ、の2つだ。

この他にも、前作のパックマンみたいにモンスターの一方通行（うしろから入って来ない）ポイントもあるから、これをしっかりおさえておくのもテクの1つ。

最終的にはパターンが作れてしまうけど、前半ではモンスターを集め、後半はなるべく遠ざかるように作るといいヨ。

1 直撃降下

パワーエサとモンスターが重なった上にジャンプで飛び降りると、パワーエサの判定が優先されて、モンスターをやっつけられる。



①来た来た、モンスターの行列！ 高得点チャンス！

②げっ、向こう側からインキーがジャマしに来た……！

③ここでパワーエサの真上に向かってジャンプ！

④……おあとはこんなもん。楽勝で高得点ネ！

2 切り返しジャンプ

空中制御の基本技。ジャンプ中にレバーを反対方向へ入れて、フェイントをかけることができる。



①スーが後ろにピッタリくっついてるぞ。まずはジャンプ。

②ここでレバーを反対側へ。スーの頭を飛び越して……。

③これで脱出成功だ。わりとカンタンでしょ!?

注意!!

6面からのコモンはジャンプしてくるけど、実は最高点さえタイミングをつかめば、うまく飛び越せてしまうのだ。ただしグレーはムリみたい。

また、3面からはモンスターが反転するので、飛び越そうと思った所でやられてしまわないよーに！

3 2段とび

連続ジャンプ技の奥義。空中制御と合わせて使うと、さらに細かい芸になる。モンスターの行列のスキ間を飛び越せるようなら本物だ！



①このくらいでパワーエサを使うのはもったいない！

②そこでジャンプで飛び越す。わわっ、スーがいる！

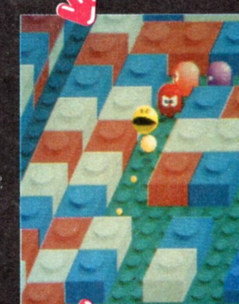
③そいじゃ、もう一発！ というわけで……。

④さらにジャンプ！ うーし、ピンチ脱出だあっ！

こいつが必殺の複合ワザだっ！



①レディース＆ジェントルメン！これより必殺のパワーエサ殺法をお目にかけマース！



②パワーエサ、まだ使いませーン。クライドが怒ってますケト、気にしませんネー！



③ここでエ、切り返しジャンプ＆パワーエサ直撃降下しまース！必殺の呼び込みテク!!



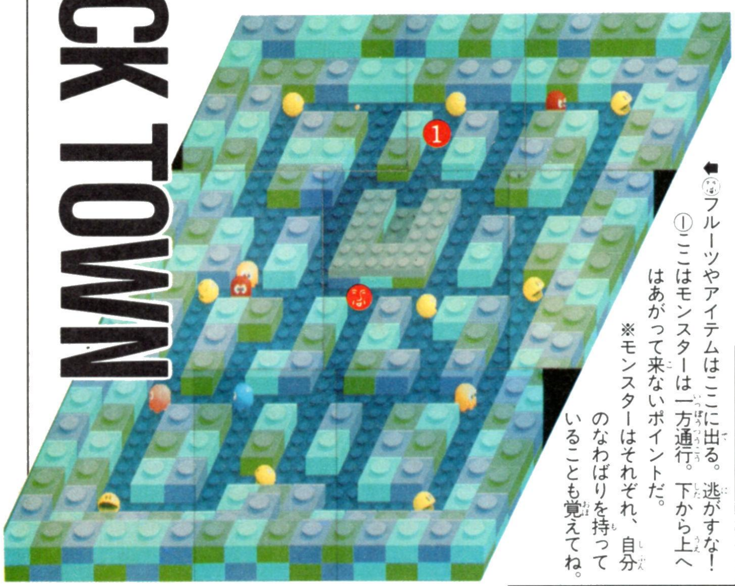
④モンスターは青くなって、こっちに向かって来ますネ。皆サーン、練習してみて下サーイ！

72 「ギャー!!」聖なる剣を胸に受け、ゲロドは断末魔の叫びをあげた。邪悪な竜の正体を現し、城中をのたうちまわったあげく、ようやく息たえた。竜の体から聖剣をとりもどしたキミは城をあとにした。あとはノルムへむかうだけだ。が、しかし、その道はいったいどこにあるのだろうか？ →82

まるごと覚えちゃおう! 必勝マップ公開

BLOCK TOWN 1、2面

面構成でいやらしい所はどこもない、すごーく楽なパターン。パターンを作らなくてもじゅうぶんクリアできる。モンスターは下に集まりやすいので、パワーエサは下→上の順で使うと、まとめやすいよ。



←フルーツやアイテムはここに出る。逃がすな！
①ここはモンスターは一方通行。下から上へはあがって来ないポイントだ。
※モンスターはそれぞれ、自分のなわばりを持っていることも覚えてね。

PACMAN'S PARK 3〜5面

おなじみのパックマン・メイズ。昔やり慣れた人にはパターンも作りやすいけど、ひとつ違うのは、ワープゾーンでの振り切りができなくなっていることだ。モンスターの動きが反転するのには注意してネ！



←①ここも一方通行で、モンスターが下からあがってくることはない。
②ワープゾーンはただの吹き抜けになっちゃった。
③ここでモンスターがはね返るので注意!!

SANDBOX LAND 6〜8面

4つのパターンの中では最も広いマップ、ドットの数も多いうえにギクシャクしているので、食べ残しのないように注意しよう。

モンスターの巣の前がものすごく狭いので、パワーエサの使用直後にやられないように!!



←①パワーエサの使用直後は注意！ 上の2つのエサは連続で使った方が効果的だよ。
②食べ残しやすい場所だ。細かいパターンを作らにゃ！

JUNGLY STEPS 9〜11面

段々畑のジグザグ面は、とにかくパターンを作りにくい。マップを写して研究するより、道はない。それでも、一方通行のポイントがあちこちにあるから、うまく利用しよう。フルーツと面クリを優先してトライだ。



←①〜⑥のポイントが、モンスターに追われたときに使える場所。いずれも一方通行で、モンスターは上下どちらかの方向にしか通れない。うまく使おう。
※パワーエサで欲張らないこと！

注・面により色は少し変わります。

73 勇者の盾がおさめられていた部屋の扉は、どういう神秘の力によるのか、まったく以前のままの状態にもどっていたのだ。それを見て、キミは勇者の盾にこめられた不思議な力をあらためて実感した。何かに守られているにちがいない。キミとマルコは扉の前にひざまずいて祈り、通路を引きかえした →17

マル勝パソコン

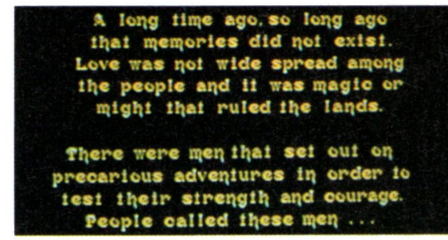


どーもー！ マル勝パソコンの父でいぶ菅原でーす。サンタさんにパソコンをプレゼントしてもらったかな？ ダメだって。それじゃお年玉をためて、買っちゃおう。

パソコンRPGは、ついにここまで来た!



ソーサリアン



次々にパソコンゲーム界に新風をまき起こし続けている日本ファルコム。そして今、そのファルコムがパソコンRPGの世界に新機軸をうちだす。

ひとつのRPGがひとつじゃない!!

ソーサリアンの最大の特徴、それはこのひとつのRPGの中に15の独立したシナリオがあるってことなんだ。それぞれのシナリオには決まった目的があって、それを次々と解決していくというスタイルなわけ。しかも、それは長いひとつの物語の中のお話じゃなく、完全に別々のものになっているのだ。だからあのシナリオからやりたいとか、このシナリオが気に入ったから何度でもプレイしたいとかいったことが可能なわけ。その上15のシナリオはすべて個性的で、使命もアイテムを探し出すとか人物を助け出すとか、どのシナリオを取ってもアキさせない内容のものばかりなのだ。



◀キャラ設定の職業決めは、なんと全60種もあるんだ。さてこのキャラは…。

短編集? いえいえ違いまっせ

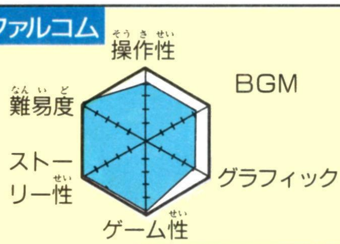
これまでの説明だと、短いRPGが15本入った短編集みたいなものと思う人がいるだろうけど、実は最初にプレーヤーが作ったキャラが、全部のシナリオを旅するワケ。プレイ中、少しずつ年をとってくんだ。つまり全シナリオとも最初に作ったキャラでプレイするのだ（もっとも2パーティー分ぐらい作れるけどネ)。ひとつのシナリオをクリアすると1年たつんだぞ。

そして、もうひとつスッゴイのが魔法だ。このソーサリアンでは魔法は街の魔法使いに作ってもらうんだけど、その数がなんと127種類もあるのだ！ う〜んスゴイ!!



⬆街ではいろんな修業をすることができる。

日本ファルコム



PC8801mkII SR以上／12月20日発売予定／¥9,800



⬆長老は、アイテムにかかっている魔法を鑑定してくれるんだ。その上、魔法の調合法も教えてくれるゾ。



⬆レベルアップをするには城の謁見室で王様に会えばいいんだ。やった！ レベルアップだ!!

74 扉を開くと、文字の書きこまれた石板はもとの通りに部屋のまん中に置かれていた。「ほら、あれがナーガの正体だよ」とマルコがすみを指さした。白っぽい小さなヘビの死体だった。文字はマルコがちゃんと書きとめてある。この部屋には、これ以上手がかりはないようだ。キミたちは通路へもどった。→2

これがソーサリアンの全15シナリオ

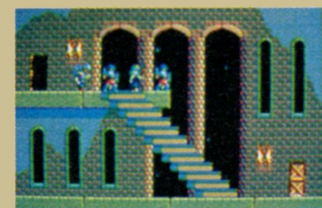
ソーサリアンのシナリオには、それぞれ2つずつ目的がある。ひとつは、人を助けるとかアイテムを取り戻すとかのたぐいのもの。もうひとつは、ダンジョンのどこかにいるデカキャラを倒すこと。ただし、ひとつの目的を達成するだけでOKだ。

氷の洞窟



狂った修道士により、寒波が王国に忍び寄ってきた。寒波の原因をとりのぞけ!

盗賊たちの塔



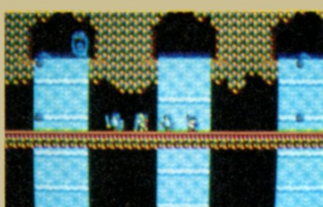
盗賊に町の人たちがさらわれてしまった。やつらの住む古城へ行き人々を救え。

暗き沼の魔法使い



魔法使いによってガマに変えられた娘を、もとの姿にもどすのだ。

ルシフェルの水門



悪魔ルシフェルが水門を造り、川の水をとめてしまった。水門を開けるのだ!

失われたタリスマン



自然をコントロールしている石、タリスマンが失われた。早く石を探し出せ。

とらわれた魔法使い



最も偉大な魔法使いがモンスターにさらわれた。敵の要塞に入り彼を助け出せ。

消えた王さまの杖



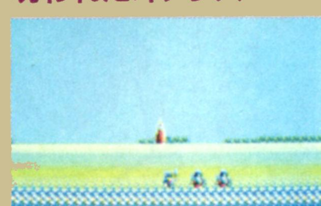
不思議な魔力がある杖がゴブリンに盗まれた。一刻も早く杖を取りもどすのだ。

天の神々たち



取材したときはまだ発表できず。

呪われたオアシス



砂漠地帯に唯一残されたオアシスがよごされてしまった。水をもとに戻すのだ。

暗黒の魔導士



暗黒の魔導士が復活した。彼の野望をうちくだき、魔導士にとどめをさせ!

紅玉の謎



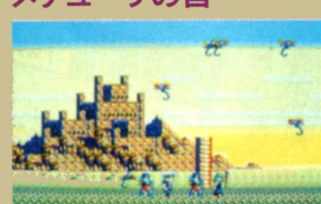
平和な村に、ある日紅玉がふってきた。紅玉を破壊し、森に平和を取りもどせ。

ロマンシア



北の王国ロマンシアの王女セリナ姫が何者かにつかまった。セリナ姫を助けろ。

メデューサの首



村を襲い、村人を石に変えてしまったメデューサを倒し、村人たちを助けろ!

不老長寿の水



不思議な水をもとめ、地下へ入って消息を絶った戦士のゆくえをさぐれ。

呪われたクィーンマリー号



巨艦クィーンマリー号が呪われてしまった。黒幕をつきとめ、呪いを解け。

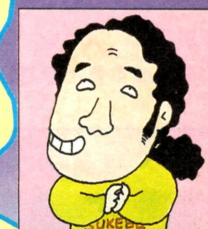
75 城門へしのびよると、キミは大扉のかげに身を隠した。マルコはマフラーで顔を半分隠してノッカーをたたいた。小窓から首を出したのは、いかにも頭の悪そうなゴブリンだった。「城に入りたいだと? 手形を持っていなければ通すわけにはいかん」『黒の♡』を持っている→67、持っていない→1

新春特別企画!!

Hソフトで HAME はじめ

(ヒメ)

今年も見せまっせ!!



講評・デイヴ菅原

いつかヤル、ヤルと思われながら、ついに出ましたHソフト特集!! これらの写真は名だたるパソコンのHなソフトの中から、ハイライトシーンをよりすぐったものだ。後にも先にもこれ一回ポッキリだから、よーく拝んでおこう。しっかしホントにスケベだなあ。(写真提供・コンプティーク)

スゴイ





⬆オヤ？ このコは看護婦サンですネ。おヘソのラインが美しいっ！



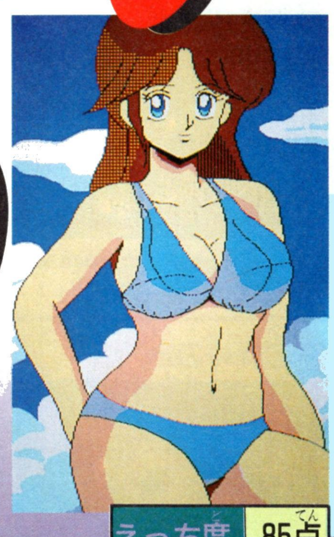
好き



➡オオーッ、なんとドエッチなセーラー服のギャルちゃんなんでちょ。ピンクのパンテーがまぶしいよ。

過激

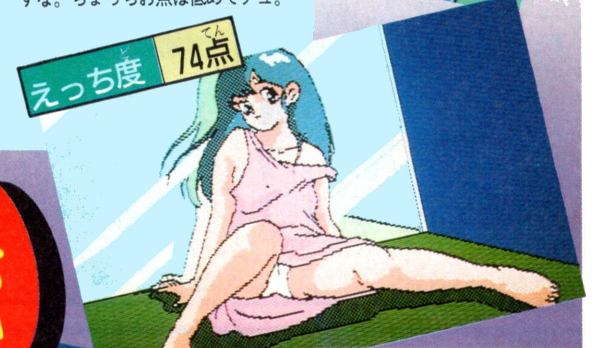




⬅カワイイお顔にド迫力のバスト。デイヴはこんなコにイチコロざんす。



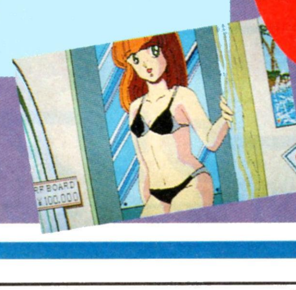
⬇ま、アリガチなパンチラシーンですな。ちょっちお点は低めでチュ。

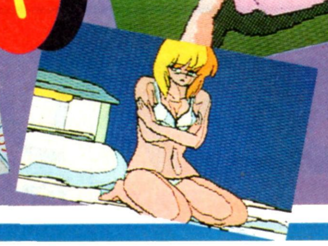




⬅床に寝ころんでも上を向くバスト、これがクロウトにはたまりまチェン。

ウォー







76 うす暗い森の中ではあるが、前方で道が2つに分かれているのがわかった。南はオオカミの鼻にもどる道だが、引きかえすわけにはいかない。西へのびる道は細く、登りになっている。東側の道はいくらか広く、ゆったりとカーブして先へのびている。西の道へ行く→91、東の道へ行く→29

勝SEGA

年末年始といえば、ホットな新作を買う絶好のチャンス！　そこで今回は、さむーい冬もぶっとばす期待の新作カタログだ。よーく読んで自分に合ったものを選ぼう。



セガのソフトでホットな冬を！

ファンタシースター(ロールプレイング)

4MのビジュアルRPGのお通りだ！　6,000円

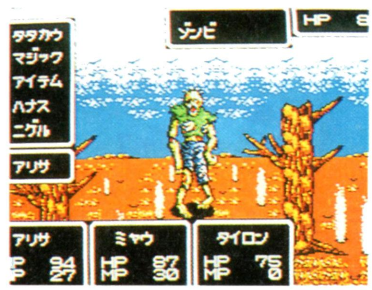
何がすごいって、このゲームときたらFM音源ビシバシで、音楽はカッコイイわ、すごいグラフィックはドーンと動いちゃうわで、今までのRPGってなんだったのお？と思ってしまう。しかも、見かけだけじゃなくって、謎ときのしかけもバッチリ！　これを知らずして、セガのゲーム通とは言わせないぜ！



⬅ラシークの手下によって兄さんが。



➡地下ダンジョンは立体迷路なのだ。

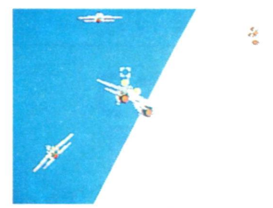


⬅敵キャラがなんと、動きながら攻撃してくるのだ。

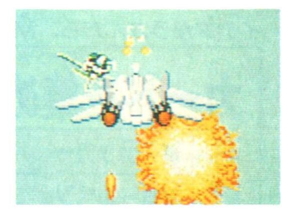
アフターバーナー(シューティング)

トップシューターはオレだ！　5,800円

これはもう、みんなよーく知ってるはずのドッグファイトゲームのアフターバーナー。写真で画面を見てるだけじゃあ、このゲームのすごさはわからない。見たことのない人はお店なんかで、よーっくチェックしてほしい。



⬆雲海の果てまでも追っかけろ！　撃墜するか、撃墜されるかは、ほんの一瞬の判断にかかっている！

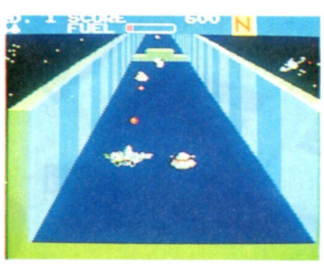


⬆敵の攻撃方法は多種多様だ。中には体あたりしてくるものも!?　発見したら撃つ！　これしかない。

ザクソン3D(3Dシューティング)

あの名作が立体版に！　9,800円

斜め上から見たスクロールという、ちょっと変わった技法で3Dの元祖的な名作ザクソンが、3Dメガネという強い味方を得て、今再びの登場。大迫力で迫る敵を撃墜せよ！

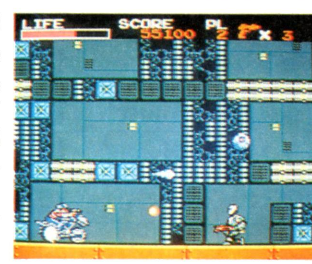


⬅写真では立体感が伝えられないのが残念……。

トライフォーメーション・ジリオンII(アクションゲーム)

熱き戦いが今、再び………　5,000円

アクションにRPG的な謎解きをからませて好評だった、ジリオンが再びTV画面狭しと動き回る！　しかも、今回はアクションに重点をおいたハードタッチ版だ！

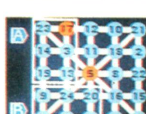


⬅敵の攻撃の激しさと、守りの固さは天下一品だ。

パーティーゲームズ(オムニバス)

1本で3倍楽しめる！　5,000円

その名のとおり、多ぜいでワイワイガヤガヤ楽しみたいゲーム。ダーツ、ビンゴ、ビリヤードがワンセットになっているんだ。早めに買ってひそかに練習しとくのもいいね。



⬇ダーツゲーム。これはまたシブーくキメてるネ。

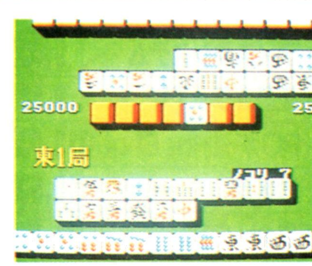


⬆おなじみのビンゴゲーム。"ビンゴ！"なんて叫ばないでね。

麻雀戦国時代(麻雀ゲーム)

コタツに根が生えちゃったおとーさんに　5,000円

正月は家でゆっくりと休みたいなんていうオトーサンには、これがぴったり！　家族でウデを競うのもまたいいですね。とってもながーく遊べるソフトどえす。



⬅残りのパイも少ないし、どれを捨てようかなぁ？

77　「ははあ、これがうわさに聞く森の王ジャバだね」マルコが言った。「襲ってこないかの？」マルコはうなずいてジャバの足元を指さした。大地にしっかりと根がはえている。「でも、ものすごい力持ちのうえに人の言葉を理解しないんだ。穴の奥にあるのはきっとすごい宝だよ。出直してくるしかないね」→12

マルカツ アタック カード

MAC システム

今回はSDガンダムMS特集

いろいろ楽しい8枚のカード。ナゾの数字の使い方を決めるのはキミだ!!

オモテにゲームなどの写真、ウラにそのワンポイント情報がのっているMAC。カードにはそれぞれ点数（オモテの下についているのと、ウラの大きな数字）がついていて、一定の点数を集めて送ると、下の賞品がもらえてしまうわけ。

ところで各カードには、HPとMPという数字がついている。じつはいまのところ、この2つの数字には深い意味はない。そこで、みんなになにかこの数字を使った遊び方を考えてほしいのだ。たとえばサイコロを使ってみるとか……。おもしろいアイデアがうかんだら、MAC係まで送ってね。

応募のきまり

①下の表を見て、キミの欲しい賞品に対する規定の MAC を集める。同じ MAC は2枚までしか使えないから注意してね。ただし、金カツ、ウラワザ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えるから、ガンバッて情報を送って稼ごう。
②集めた MAC を封筒に入れて、住所・氏名・年齢・希望賞品、いままでの MAC のなかで、いちばん好きなものの番号（ウラのいちばん上に書いてある番号）を書いて下のあて先に送ってください。
③1～3の賞品を希望する人は、60円切手をはった返信用封筒（あて名のところにキミの住所と氏名をしっかり書いておいてね）を②に同封してください。

カードを集めてもらおう

1	㊧ステッカー	20MAC
2	㊧ボールペン	50MAC
3	㊧シャープペン	290MAC
4	㊧専用原稿用紙	380MAC
5	MACホルダー	500MAC
6	㊧テレホンカード	670MAC
7	㊧シュウォッチ	1,000MAC
8	㊧Tシャツ	1,200MAC
9	情報部員名刺100枚	1,700MAC
10	ディスクソフト	1,780MAC
11	アスキースティックJr.	2,500MAC
12	カートリッジソフト	2,800MAC
13	ジリオンセット	4,000MAC
14	アスキーSIIターボ	4,500MAC
15	セガマークIII	8,000MAC
16	ディスクシステム	9,000MAC
17	液晶カラーTV	9,500MAC
18	RCカー(Hot ShotII)	10,000MAC
19	カメラ	10,500MAC
20	ウォークマン	11,500MAC



あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F
㊧ファミコン「MAC係」

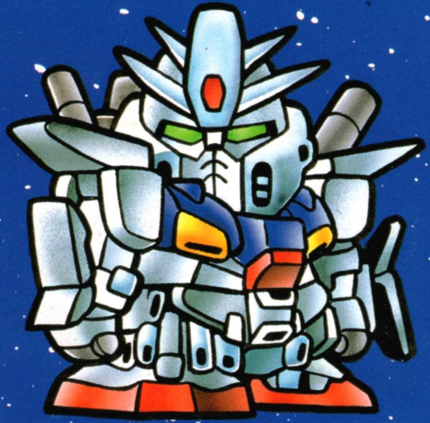
78 南のほうにわずかに行きかけたところで、前を進んでいたマルコがいきなり「キャッ」と小さな悲鳴をあげて倒れた。見るとマルコの体の上に大きなカマを持った老婆が乗っている。「おまえは何者だ!?」キミが問いかけても、老婆は黄色い歯をむきだしてうす気味悪く笑っただけだった。→93



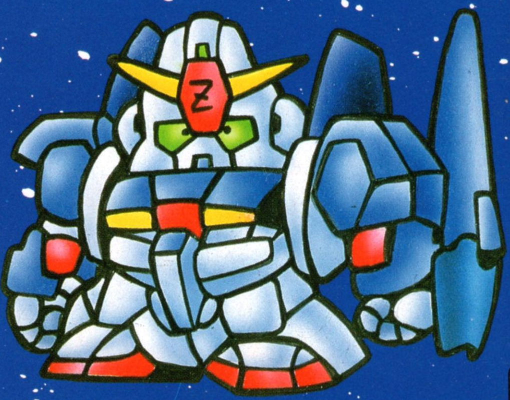
5



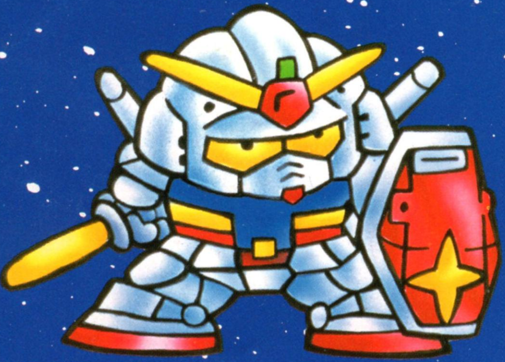
5



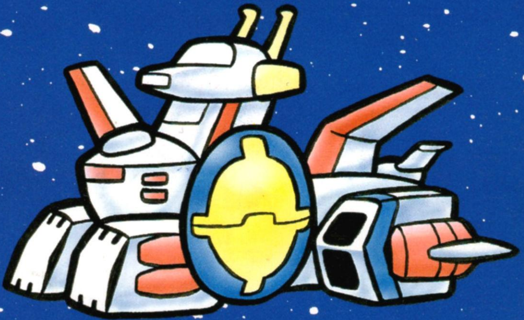
2



2



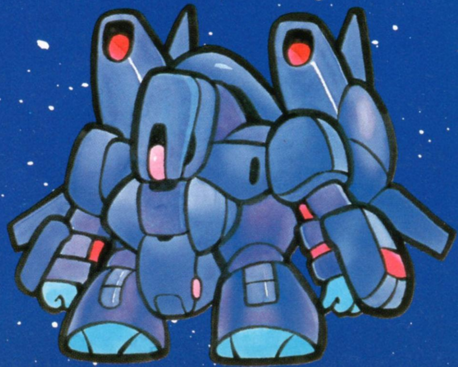
1



1



1



1

MAC 57
SDガンダム①
武者ガンダム
- ●生産費用：？GN　●生産ターン数：?TO
- ●エネルギー最大値：?EN
- ●マップ最大移動量：?MV
- ●バトルモード移動スピード：?BM
- ●武器Ⓐ：？
- ●武器Ⓑ：？

〈特徴〉
すべてが謎につつまれたメカ。Zガンダムより2割程度強く、移動スピードも速いといわれている。1機で立ち向かうのは無謀だろう。

HP	MP
12	12

MAC 58
SDガンダム②
サイコガンダム
- ●生産費用：6,500GN　●生産ターン数：3TO
- ●エネルギー最大値：96EN
- ●マップ最大移動量：10MV
- ●バトルモード移動スピード：2BM
- ●武器Ⓐ：拡散メガ粒子砲
- ●武器Ⓑ：なし

〈特長〉
最も高価で強力な武器、拡散メガ粒子砲を持つが、あまりにも重いため、機動力が劣る。とはいうものの、粒子砲はメチャクチャ強力。

HP	MP
10	11

MAC 59
SDガンダム③
ZZガンダム
- ●生産費用：5,500GN　●生産ターン数：3TO
- ●エネルギー最大値：96EN
- ●マップ最大移動量：12MV
- ●バトルモード移動スピード：4BM
- ●武器Ⓐ：ビームライフル
- ●武器Ⓑ：ビームサーベル

〈特長〉
超高性能MS。最後の主人公メカ。とにかく機動力がある。バトルフィールドが広ければ広いほど欲しいMSだ。さあ、貯金しよーぜ!!

HP	MP
12	10

MAC 60
SDガンダム④
Zガンダム
- ●生産費用：4,000GN　●生産ターン数：2TO
- ●エネルギー最大値：80EN
- ●マップ最大秒動量：11MV
- ●バトルモード移動スピード：3BN
- ●武器Ⓐ：ビームライフル
- ●武器Ⓑ：ビームサーベル

〈特長〉
これも主人公メカ。もちろんガンダム同様にオールマイティ。しかもビームのパワー、機動力はガンダムより強力。しかし値段が高い。

HP	MP
9	9

MAC 61
SDガンダム⑤
ガンダム
- ●生産費用：1,500GN　●生産ターン数：1TO
- ●エネルギー最大値：64EN
- ●マップ最大移動量：10MV
- ●バトルモード移動スピード：3BM
- ●武器Ⓐ：ビームライフル
- ●武器Ⓑ：ビームサーベル

〈特長〉
主人公メカであり、したがってオールマイティな戦闘能力を持っている。また、どのような地形でもひるむことがない。お買い得商品だ。

HP	MP
8	6

MAC 62
SDガンダム⑥
ホワイトベース
- ●生産費用：8,000GN　●生産ターン数：4TO
- ●エネルギー最大値：96EN
- ●マップ最大移動量：12MV
- ●バトルモード移動スピード：1BM
- ●武器Ⓐ：追尾ミサイル
- ●武器Ⓑ：なし

〈特長〉
マップモードでも攻撃できる。どんな地形でも移動消費料が1なのでマップモードでは機動力あり。生産に、時間もコストもかかるのが難点。

HP	MP
10	6

MAC 63
SDガンダム⑦
キュベレイ
- ●生産費用：4,200GN　●生産ターン数：3TO
- ●エネルギー最大値：80EN
- ●マップ最大移動量：12MV
- ●バトルモード移動スピード：3BM
- ●武器Ⓐ：ファンネル
- ●武器Ⓑ：ビームサーベル

〈特長〉
エルメス・ジオング同様、サイコミュMS。しかもビームサーベルが使えるので、局地戦も定心。ファンネルの使いごこちは最高。

HP	MP
6	8

MAC 64
SDガンダム⑧
メッサーラ
- ●生産費用：4,000GN　●生産ターン数：2TO
- ●エネルギー最大値：80EN
- ●マップ最大移動量：11MV
- ●バトルモード移動スピード：3BM
- ●武器Ⓐ：拡散ビーム砲
- ●武器Ⓑ：なし

〈特長〉
Zガンダムと同様の能力を持つMS。しかも拡散ビーム砲を持っているので、宇宙戦ではかなり有利。攻撃隊の隊長として使うのがベスト。

HP	MP
7	7

ホケ谷女子高ファミコンクラブ

ウラワザ警備隊



ウラワザ警備隊の３人娘が集まれば、パーティーだってタダじゃすみそうにない！

まんが　御童カズヒコ



79 穴はそうとう深い。キミは底にキラリと光るものを発見した。「水がたまってるんだよ」と反対するマルコにロープの端を持たせ、キミは穴をおりた。光っていたのは、なんと立派なヨロイだった。マルコはそれを見て「太陽のヨロイだ！」と叫んだ。**太陽のヨロイ（武器点10）を入手。『銀の♤』を入手。→45**



80 入ってきたのは、この小屋に住む木こりの老人だった。ノルムを目ざしていると言うと、暗い表情で首をふった。ノルムという伝説の国は、もう何百年も昔にこのシュバルの森の高台にある古城にすむ大悪魔ゲロドによって支配され、悪魔たちのきずいた高い崖と湖によって人間界とへだてられたという。→3



御童カズヒコ先生にはげましのおたよりを!!

〒102 東京都千代田区九段南4—7—16 市ヶ谷KTビル4F ㊙ファミコン編集部

81 「イワン、しっかりしてよ。前にもこの穴に落ちそうになったじゃないか」とマルコがあきれたように言った。「そうか、太陽のヨロイを見つけたのは、この部屋だったっけ」とキミは頭をかいた。もちろん、もう穴の底にはなにも見えない。キミとマルコは部屋を出て西へ通路をもどった。→45

う～みは広いな大きぃ～いなっ♬

桃太郎伝説

神奈川県　窪田悟

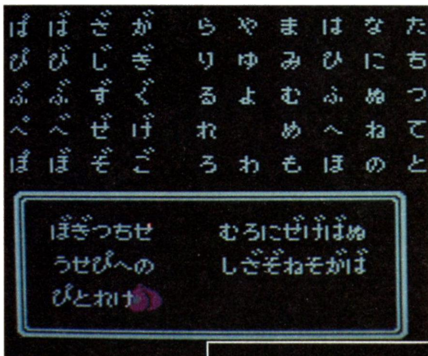


87年ももうすぐ終わり。一年って短いですね～。今年もずいぶんといろんなウラワザが見つかりました。今年をしめくくるのにふさわしいワザを紹介しますね！　桃太郎がいきなり海の上にいるっていう、ふしぎなワザなんですよ。くわしい説明はハリーがするって！

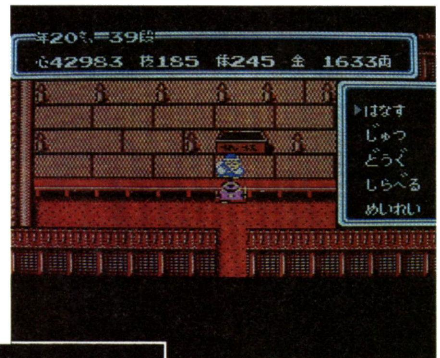


「ぼぎつちせ　むろにぜげばぬ　うせぴへの　しざぞねそがば　ぴとれけ」と天の声を入れてスタートして、すぐその場を出ると、いきなり海の上に立ってるんだぜ!!

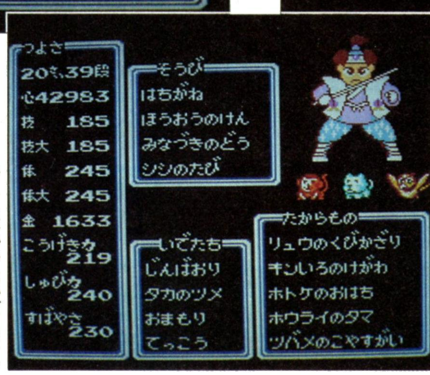
2100MAC　280点



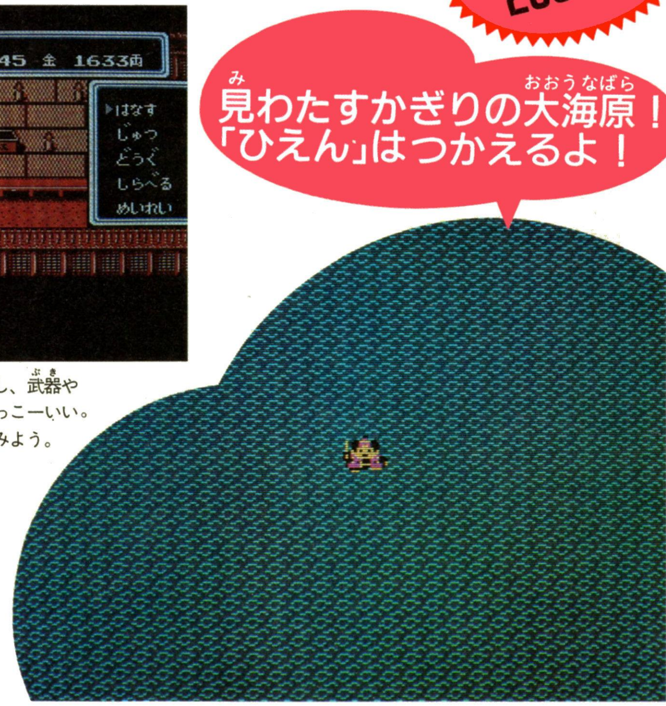
⬆これでスタート。どーしてこんな天の声があるんだろ～？



⬆39段だし、武器や宝物もけっこーいい。外に出てみよう。



➡ここはいったいどこなんだろーか……なんて考えこまないよーに！



鬼のバカなんて言っていいの？

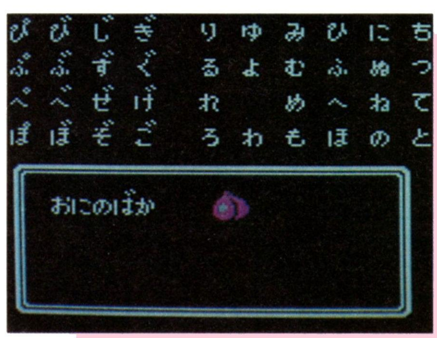
桃太郎伝説

岩手県　平谷岳史

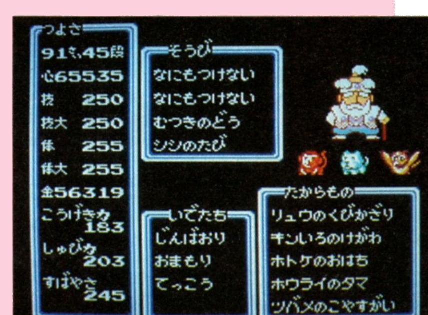


もーいーくつねーると♬　な～んて気分はもうお正月のミューで～す！　お年玉いっぱいもらえるといーな…なんていってる場合じゃないか。いけね、ワザの紹介しなくっちゃ♡　天の声に「おにのばか」って入れてごらん。な～んと91歳で45段なんてゆー信じられない桃太郎でスタートするの！　いつまでも元気でいーなー、桃太郎サン……。

2200MAC　240点



⬅よい子のキミたちは、バカなんて言わないよーに。このワザだけにしといてね！



⬆信じられる～!?　91歳の桃太郎なんてさ！　でも45段で元気いっぱいだよ。ところで、桃太郎のおじいちゃんとおばあちゃんはまだ生きてるのかな～!?



⬅ほほえみの村から始まるの。装備がちょっと少ないけど、宝物は全部持ってるよ。

82　石だたみの道が丘の頂上へ達した。道はふたまたに分かれて一方は反対側へ下り、もう一方は堅固な城門に行きつく。城はびっしりとツタのからまる古い石造りだ。あたりには霧がたちこめ、妖気が外までただよい出している。**城門をたたく→75、オオカミの鼻の方角の道へ進む→76、低地につづく道へ進む→89**

私の名前は、「なむこ」です！

時空勇伝　デビアス
大阪府　青野隆



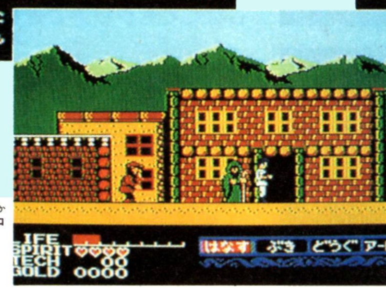
きゃは♡　『時空勇伝デビアス』で、ゲームを始めるとすぐ、アーロンとかいうおじさんが「名前を記せ！」とか言ってくるよね。このとき、何も入れずにスタートすると、どんな名前がつくか試してみた？　「なむこ」って名前になるんだよね。メーカーの名前になるなんて珍しーなーっと。



⬆「名前を記せ！」なんていってるけどムシね。



➡ほ〜ら、「なむこ」さんだってさ。ちがうよ〜、あたしはミューだよ〜ん。



➡それじゃ、店の中に入ってみよーか。おじさんがいるよ。

1000MAC 100点

ステージ1〜3のセレクトだよ

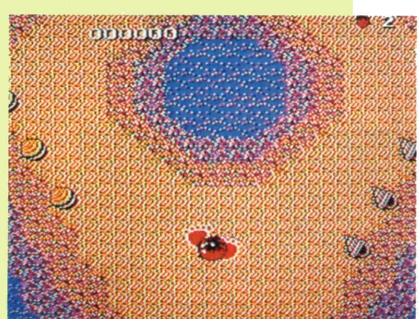
東京都　神田利昭
エアフット



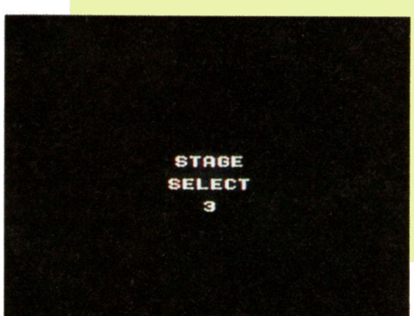
ステージ3までならセレクトできるコマンドです。タイトル画面のとき、Ⓐ Ⓑボタンを同時に押してスタート。✚の左右で1面から3面まで選べるので、もういちどⒶボタンを押しなおしてからスタートすればいいんです。



⬅このタイトル画面のときに、Ⓐ Ⓑボタンをふたつとも押しながら、スタートを押すと……。



⬆3面にだってラク〜に来れちゃう。できれば4面以降に行ければなあ……とも思うけど。



⬆「STAGE SELECT」と表示が出たら、✚の右を押すと数字が増え、左だと減るの。ただし選べるのは3面までね！

3面に行くぞ！

1600MAC 280点

2800MAC 260点

ルパンのステージセレクトだ!!

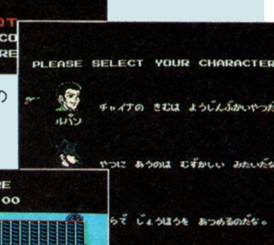
ルパン三世
東京都　山本正史



今度はルパンのステージセレクトだぜ。タイトル画面のときに✚の上下左右Ⓐ Ⓑでスタートで2面から始まるんだ。同じように、左右上下Ⓐ Ⓑだと3面、下上右左Ⓐ Ⓐなら4面に行けるんだぜ。とーぜんアイテムなんかは持ってないけど、ま、じゅーぶんだろー！



⬅ここだぜ、ここ！この画面のときにコマンドを入れるんだ。



➡キャラを選ぶってのも普通と同じだろ！これは2面の場合ね。



⬅チャイナタウンから始まってるだろ？これでルパンは楽勝だぜ。

83 ジャバは腕相撲のかまえをした。ジャバとまともに力くらべをして勝てる者などどこにもいるはずがない。だが、ここでひきさがっては大悪魔を倒すことなどおぼつかない。どうしたらいいのだろうか？　**マルコに相談する→55、ジャバと話せる小鳥のクククルに相談する→13**

これは便利!! MAPいらず！

ファイナルファンタジー

埼玉県　田中純一

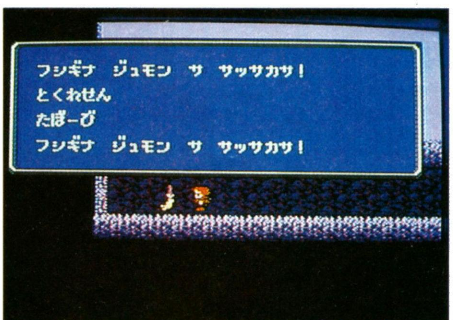


ねえ、ハリー知ってた⁉『ファイナルファンタジー』って、マップが表示される隠しコマンドがあるんだよーっ！ Ⓑボタンとセレクトボタンを同時に押すだけなんだ。カンタンだね～！これさえあれば、大きなマップを作ったりしなくてもクリアできちゃうね♡

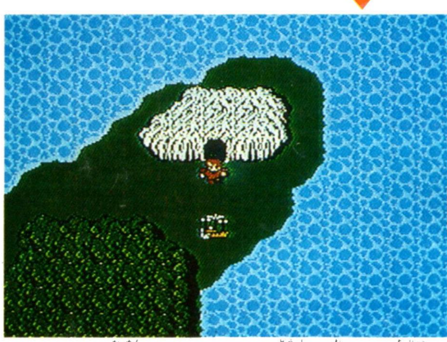


しかもよ～、自分のいる位置と、町や洞くつなんかが点滅して、ひとめでわかるようになってるんだよな！ RPG初の親切設計ってワケだ。

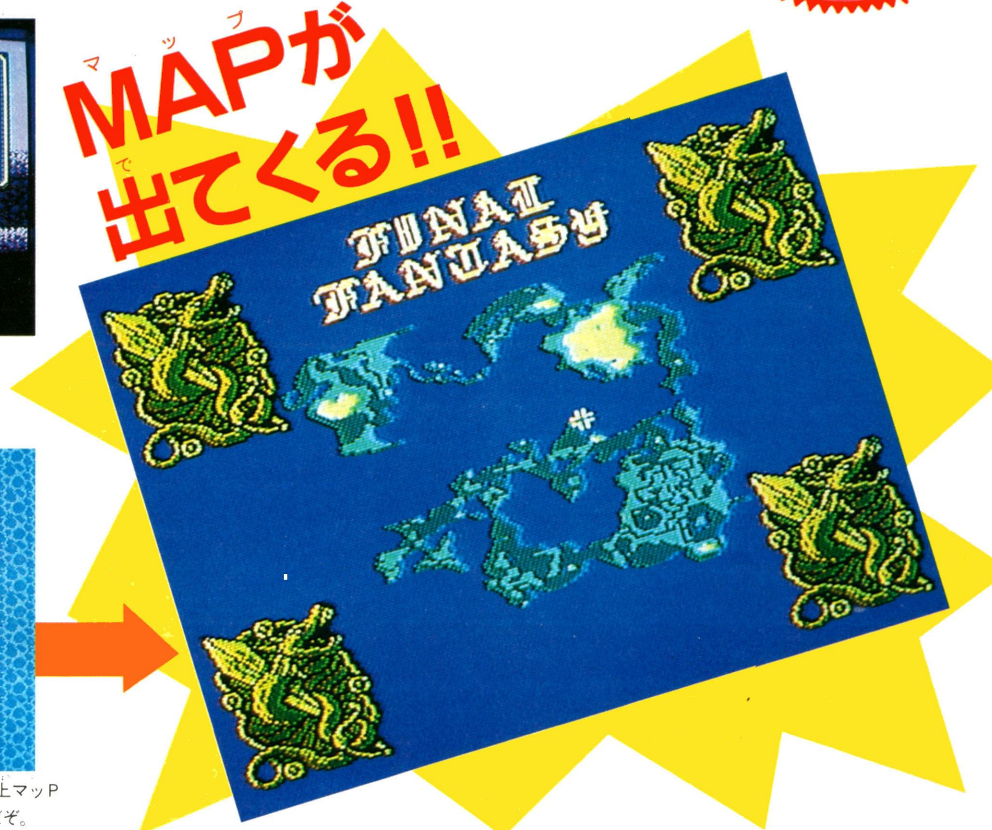
3600MAC
410点



⬆実は、マトーヤの洞窟で、ヒントをくれるんだよね！ サッサカサって…意味わかる？「さかさ」だよっ！



⬆フィールド画面でⒷとセレクトを同時に押すと、地上マップが表示されるんだぜ！ 洞窟の中なんかじゃダメだぞ。



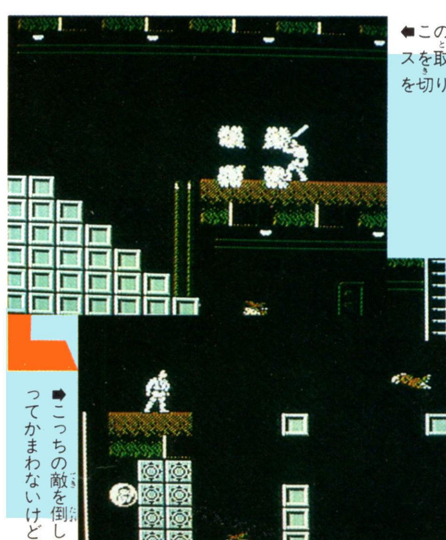
フォース集めはこの場所で！

スターウォーズ

東京都　新井淳



すご～っくムズカシイって評判の、『スターウォーズ』。フォースをいっぱい貯めることができる場所があるんですよ。最初のステージ、タトゥーインの惑星の建物の中に、2つの画面を切り換えられるところがあります。ここで画面を切り換えると、倒した敵が復活するので、フォースを最高の99まで貯められるんです。



⬅この画面で敵を倒してフォースを取ったら、右に行って画面を切り換えるんです。

➡こっちの敵を倒してかまわないけど。

1800MAC
160点

⬇もういちど左の画面に戻ると敵が復活してるでしょっ！



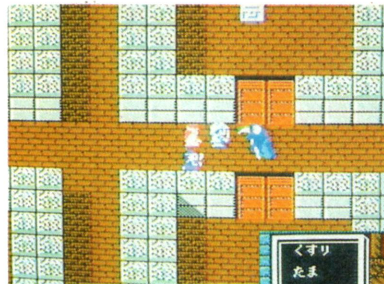
84　キミはかすかな物音に気づいた。せわしげに走る者の衣ずれの音のようだったが、高まるにつれ、森をわたる風が樹々の葉をいっせいに揺らしたかと思えるようなザワザワいう音に変わってきた。事実、ロウソクの火が揺れ、前方の闇がこまかくうごめきだした。「な、なんだこれは？」キミはつぶやいた。→22

宝箱を取らずに逃げると……？

ミネルバトンサーガ
宮崎県　染矢豪幸



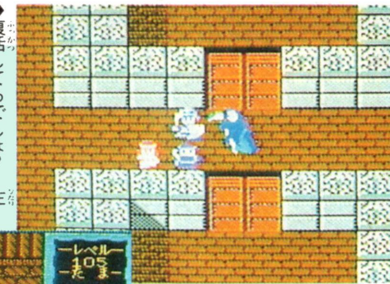
もうひとつの、"敵復活ワザ"です。『ミネルバトンサーガ』で、敵が通路にいる場合がありますね。その敵を倒して宝箱が出ても、取らないで『にげる』を選んでみましょう。倒したはずの敵が復活してるんですよ！　経験値をかせぎたいときなんかに利用するといいと思うな……。



➡デスマスターが通路に……。まずは戦わなくっちゃね！　そして倒したら……。



➡宝箱が出ても、取っちゃダメ。ここで、「にげる」のコマンドを選ぶの。



➡復活してるでしょ？　左の写真とソックリだけど、ホントなんだから、信じて。

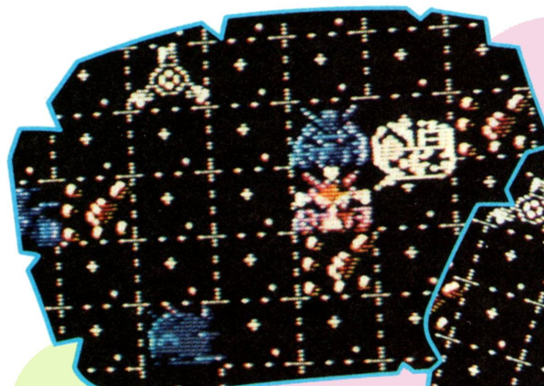
1400MAC
120点

バカにされたり怒られたり……

SDガンダム
秋田県　武谷利夫



敵駒に狙いを合わせて、発射！　ところがハズレちまったり、味方に当たっちまったりしたら、どーなるか知ってた？　「へたくそ」ってバカにされたり、「コラー！」なんて怒られちまうんだぜ！　クソっ、もう一発当ててやろーか!!



➡ちょっとハズしたからって、「へたくそ」はねーだろ!!　もーアタマにきたぜ!!



➡「コラー！」だと！　ウルサイやつだなっ!!

1200MAC
100点

2人同時にやられてハマリ！

SDガンダム
福岡県　亀山誉博

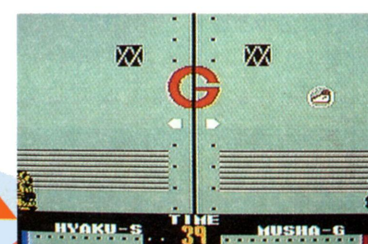


まず敵側の首都まで自分のMSを移動させるの。そして、敵側のMSとバトル開始。お互いに、あと一発でやられてしまうところまでエネルギーを減らして、同時に攻撃してダメージを与えると、もうハマリ！　どこにも行けないよ。

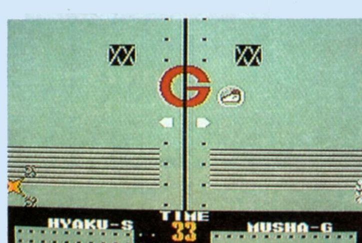
1600MAC
290点



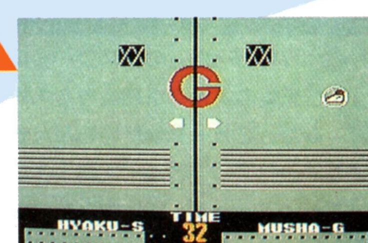
➡敵の首都に移動して——バトル・モードにするわけっ！



➡両方とも、あと一発のダメージでやられるようにして……。



➡これが重要なの。同時に攻撃して、同時にやられると……。



➡そしてだ〜れもいなくなった。これでハマリ、リセットしてね。

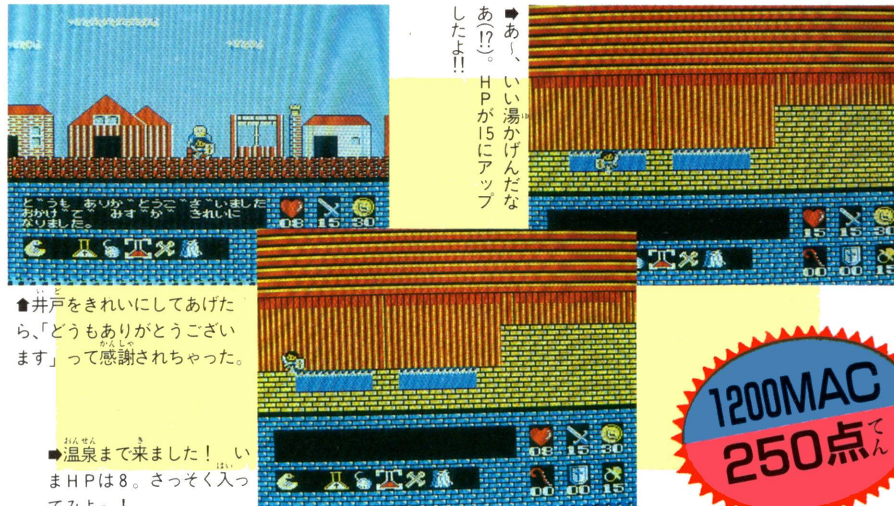
85　通路はやがて階段となり、どんどんのぼっていく。かなり来たところでようやく扉につきあたった。ここは天井も高く、その分扉もキミの背たけの3倍はありそうだ。重たげなうえに手がかりもない。この扉は開くのだろうか？　『銀の◇』か『赤の♤』のどちらか最低持っている→18、どちらもない→40

温泉はやっぱりトクなのさ!!

ロマンシア
宮城県　佐々木麻弓



ロマンシア国で、温泉を使って体力を回復させるとすっごくトクなんだよ！　やり方は、まずにごっている井戸を、薬を使ってきれいにしてあげる。そしてロマンシア温泉に入ると、HPが15までアップするの。何回も使えるし、病院に入ってお金を払うよりい〜よね！



⬆井戸をきれいにしてあげたら、「どうもありがとうございます」って感謝されちゃった。

➡温泉まで来ました！　いまHPは8。さっそく入ってみよ〜！

➡あ〜、いい湯かげんだなあ(!?)。HPが15にアップしたよ!!

1200MAC
250点

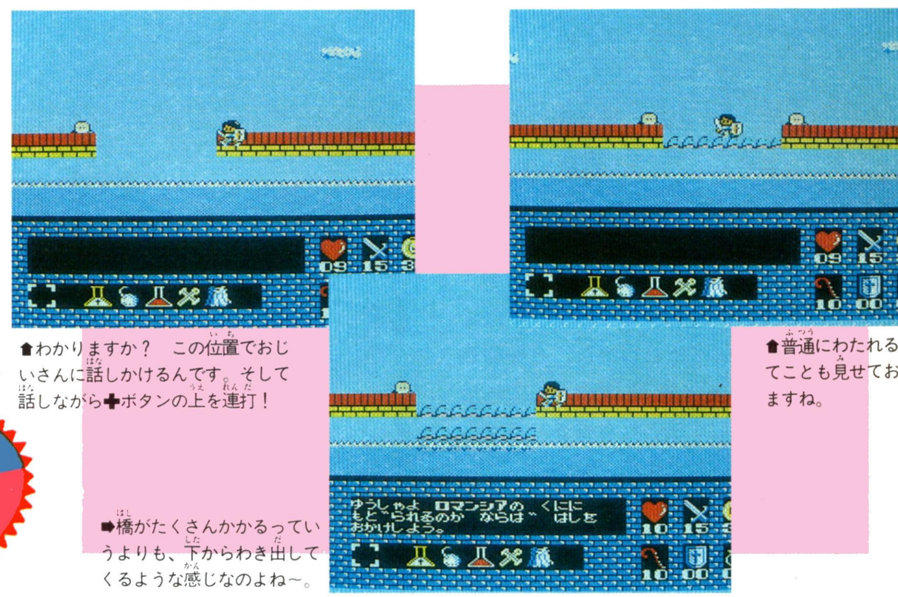
にじの橋は3つも出るの!?

ロマンシア
山形県　鎌上裕幸



ロマンシア王国とアゾルバ王国のあいだの大河に虹のロッドを持っていきます。そして橋をかけて、アゾルバ王国へ行き、右のほうのおじいさんに話しかけながら✚の上を連打すると、虹の橋が、2つ3つと現れるんですよ！

1700MAC
180点



⬆わかりますか？　この位置でおじいさんに話しかけるんです。そして話しながら✚ボタンの上を連打！

➡橋がたくさんかかるっていうよりも、下からわき出してくるような感じなのよね〜。

⬆普通にわたれるってことも見せておきますね。

このパスワード話し中だぜ!?

マイクタイソン・パンチアウト!!
愛知県　山際博



『パンチアウト』のパスワードに、任天堂の本社の電話番号を入れてみた、ミョーな奴がいるんだぜ！　その番号は、075・541・6113。プー、プー、プーって、話し中みたいな音がするんだ。オッカシ〜な！



オヤ、この番号は

⬆話し中っていうのがチョット残念だな〜。なんかしゃべってくれればいいのに。㊔の電話番号を入れたってナンにもおきないぜ、念のために言っとくけど。

1300MAC
110点

86　「イワン、透明なひつぎだ。そして、この人は……」先に駆けのぼったマルコがつぶやいた。キミもそこに横たわる女性を見つめて思わず息をのんだ。なんという気高さ、美しさ。だが、ひつぎは開かず、その人も目ざめない。ゲロドを倒しただけでは何かが足りなかったのだ。キミたちは通路へもどった。→25

アレっ!? 仙人がカベの中……

桃太郎伝説
広島県　浜井幸則

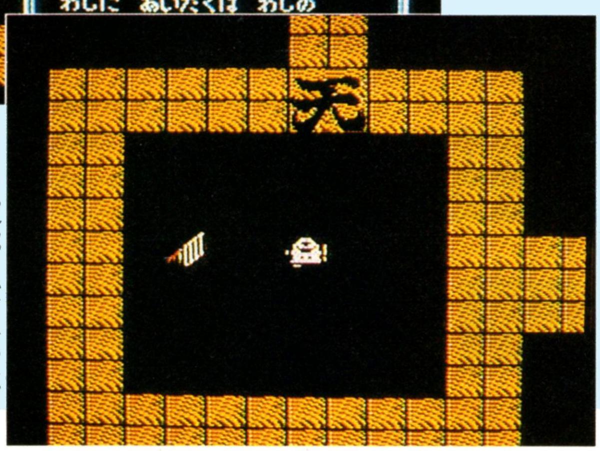


『桃太郎伝説』をクリアして、めでたしめでたしの画面を見たあと、リセットしてスタートすると、敵が出てこなくて海でもどこでも歩けちゃう。──このワザはみんなもう知ってるよね。この状態にして、天の仙人の塔へ行ってみよう。1・2階の仙人は無視して、3階の仙人と話をしてると……、突然仙人が消えちゃうんだ。そして、仙人はどこにいるかってゆーと……ちょっと右下の、カベの中にもぐりこんでいるの！フシギだな〜っ!!

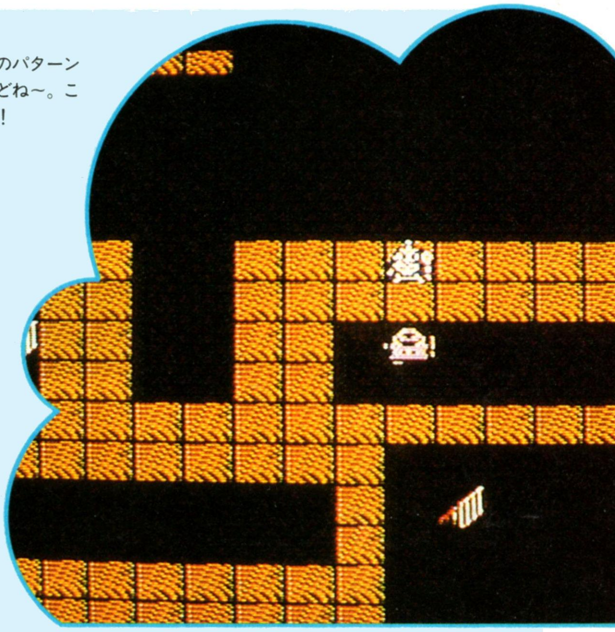
1500MAC 150点



⬅ここまでは、普通のパターンとおんなじなんだけどね〜。この後がおもしろいの！



➡あれっ!? いなくなっちゃったよ〜!! どこに行ったのかな？ と思ったら……。



⬆こんなところにいた！　ここで話をすると、さっきの続きから始まるの。でも、なんでこんなとこにワープしちゃったのかなあ？

オマケ　PCエンジンのウラワザだよ!!

2100MAC 230点

THE功夫のコンティニュー

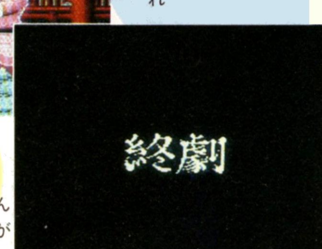
THE 功夫
神奈川県　青野隆



今回は、特別にPCエンジンのウラワザも教えちゃうぜ!!　ゲームオーバーになったら、✚の上・セレクト・Ⅱボタンを押しながらスタート。これで、そのステージの始めからコンティニューだ！



⬅ヤラレちまった!! せっかくここまで来れたのに……。



➡な〜んて、そう悲観すんなよ！　コンティニューがあるんだぜ！



⬆この画面になってからも、上・セレクト・Ⅱでスタートすればいいのさ！

87 しかし、扉はビクともしなかった。マルコが横から言った。「当然だよ。きっと大悪魔を倒した者だけが勇者と呼ばれ、この扉を開く力を与えられるんだ。でも、これがあの古文書にあった最後の扉にちがいない。さあ、ゲロドを倒しに行こう！」マルコにうながされてキミは階段を通路にむかっておりた。→25

ホケ谷女子高ファミコンクラブ
ウラワザ一警備隊
Q&A

FAXANADU
ファザナドゥ

人気の『ファザナドゥ』をクリアして、ハリーが大いばり。キミたちの質問に答えるぞ！

幹の世界の「フォアホーの町」の中で、3つの泉を復活させろっていわれたんだけど、フォートリスの塔の中の泉の他にどこにあるのか見当がつかないんだって。いったいどこに隠れているんだろう……だって。東京都の山田和夫クンの質問だよ。

まず、フォアホーの町から右へ3画面、下へ1画面行ったところで「ウイングブーツ」を使うんだ。そして上にどんどん上がって行くと、2つめの泉があるぜ。3つめの「大地の泉」は、フォアホーの町から右へ1画面、下へ2画面の場所の小屋の中にある。いろいろ面倒な条件があるから、わかりやすいように表にしてやったよ。参考にしてくれ！



つぎはねー、北海道の加藤賢治クンの質問なんだよ！　霧の町・マスコンから先に進めません。どうすれば進めますか？　あっ、加藤クンはウラワザ警備隊の大ファンなんだってさ！

やっぱり、ファンのひとの質問にはていねいに答えてあげなくっちゃね！

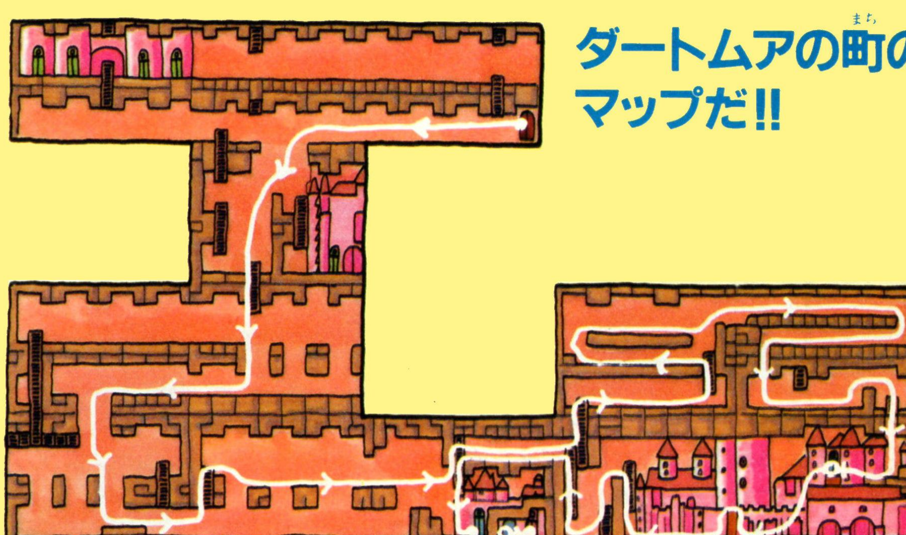
わかったよ！　マスコンの町から右に7画面、上に1画面の場所に教会があるんだ。そこから左に2画面行ったところで「ウイングブーツ」を使って上に行けば、ビクティムの町へ行けるようになるんだ。とまあ、これぐらいのヒントでわかってもらえるんじゃないかな〜。

このへんで、やっぱりマップつきの説明がほしいよね。青森県の山本義人クンの質問があるんだけど、道順の選び方が難しいところみたい。ね、ミュー。

うん！　魔界丘のダートムアの所で行き詰まってます。なんとかしてくださいってさ。

そこまでいわれちゃ、マップをのせないわけにゃいかねーよな！　とりあえず右のマップを見てくれ。この中で本当に行かなきゃならないのは、ドワーフ王の城と要塞ゼニスだけなんだ。この他の扉は、ヒントかワナだから、あんまり気にしなくたっていいんだぜ……といいきっちまおう！

ダートムアの町のマップだ!!



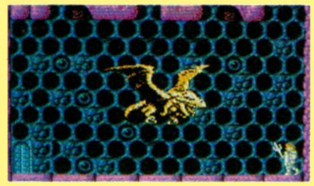
88 キミとマルコはさっそく小屋の横に積まれたまきをかかえてきて、ストーブに火を入れた。炎が赤々と2人の顔を照らしだす。ぶあつい防具や長ぐつをつけていると、汗がにじんできそうだ。着物をぬぎかけたとき、入口の扉がきしんで風が吹きこんできた。**『黒の♡』を持っている→5、持っていない→80**



ドワーフ王がどうしても倒せません。なにか良い方法はないですか？ 埼玉県の萩原豊クンの質問だよ。



まかしとけって！ 基本的にティルトの魔法を使うのがベストなんだ。魔法を使いきったら、ボス敵と戦うときのパターン、ジャンプしながら突き……で、レッドポーションを使いきる前に倒せるはず。イリクサーがあればかなり楽に倒せるから、霧の世界まで戻って手にいれてから戦うって手もあるぜ！



⬅タイミングよくティルトをかければ、3〜4発で倒せるぞ!!



⬅ラストの敵は、ジャンプ突きでアッケなく倒せちまうぜ！

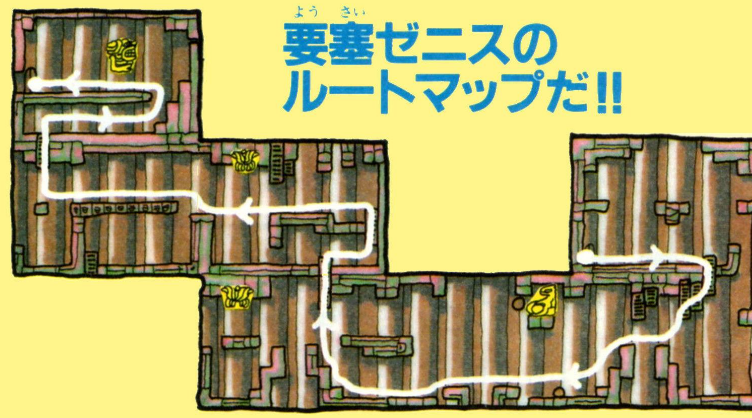


いよいよ最後の質問ね。山梨県の小宮山実クンから。ドラゴンスレイヤーを手にいれて、最後の指輪も手にいれたのに、要塞ゼニスの中で迷ってしまいます。どのルートで行けるんですか？……難しそうね！



これも口では説明しにくいね。大サービスで、右にルートマップを載せたから、この通りに行けば法王の部屋にたどり着けるはずだぜ！ 最後の法王は、実は楽勝なんだ。

要塞ゼニスのルートマップだ!!



ウラ㊗電話局

東京 03（236）1600

高松 0878（61）1600

大阪 06（709）1600

マチガイ電話厳禁!!

まいどおなじみ、㊗ファミコン・ウラ㊗電話局のお知らせで〜す！ ひと足はやい情報のほしい、よくばりなキミのために、ウラ㊗電話局は朝も昼も夜も待機しているぞ。今回の情報は12月25日〜63年1月7日。どんどん電話しておくれ！ マチガイ電話には気をつけようね。

情報部員募集中！

キミもMACを集めよう!!

「ウラワザ警備隊」のコーナーをもっともっと充実させるために、キミたちの協力をお願いします。ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・ワザの内容（やり方）を、くわしく書いて送ってください。ゲーム名もかならず書いて、また、1枚のハガキには、ひとつのワザだけ書くようにしてね！ ほかの雑誌に載っていないウラワザで、早く届いたハガキが採用されます。写真はなくてもかまいません。採用された人には、ゴールドMACと原稿料（1点につき10円）と、情報部員証を送ります。

こんなふうに書いてね！

ゲーム名"マント犬の冒険"
① ステージ1で ボッはがきをひろう
② ステージ2で、モンク猫の頭を3回なぐる。
③ すると、画面の右上に、ゴールドMACが出てくる!!
④ それをとると、点数が5000点アップするぞ!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
マルカツ太郎
でんわ（03）221-9900

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊗ファミコン編集部 ㊗情報係

低地のまん中にある広場に出た。ここだけどういうわけか円形に地面が開けている。黒い森の周囲が切り立った崖と高い山にかこまれていることがわかる。広場の中央の一本杉にのぼれば、森の中のようすがもっとよくわかりそうだ。**マルコを一本杉にのぼらせる→59、どの方向へ進むか考える→94**





90 森にかこまれた湖は波ひとつなく美しく静まりかえっている。岸にそってしばらく行くと、巨大なモミの木が見えてきた。遠目にも、それがこの森いちばんの古木であることがわかる。その風景に見とれていると、バキバキと枝のおれる音が森の中から聞こえた。マルコが叫んだ「大グマだぁ！」→24

●中野豪先生にはげましのおたよりを!!

〒102 東京都千代田区九段南4 7 16
市ケ谷KTビル4F ㊖ファミコン編集部 マント大係



91 森の中に隠れるようにそまつな小屋が立っている。小屋の横には森から切りだした木がうず高く積みあげられている。しかし、今は小屋の中にはだれもいないようだ。小屋からはオオカミの鼻の方角にのびる道と坂をくだって低地へつづく道がある。**小屋に入る→9、オオカミの鼻の方角へ→76、坂をくだる→60**

RPGアドベンチャー

魔の森シュバル

100エンディング

おめでとう！　このページを読んでいるキミは、もちろん大悪魔ゲロドさえも倒した偉大なる勇者であろう。数々のモンスターを倒し、謎を解いた。そしてこれからキミを待つものは!?　長く苦しい冒険を振り返りながら、いざっ!!

かくして、シュバルの森に平和が……

あまりのまぶしさに、イワンとマルコは思わず目を両手でおおった。

「勇敢な者たちよ、お立ちなさい……」その声は、心の洗われるようなたえなる調べのようだ。

イワンは、おそるおそる顔をあげた。さっきまで冷たい祭壇に置かれていたひつぎは跡形もなく消え、そこには白いゆったりとした長衣をまとったひとりの美しい女性が立っていた。

「わたしはノルムの国のエルフ族の長の娘、ユニアです。大悪魔ゲロドにさらわれ、何百年もの眠りにとじこめられていたのです。ゲロドを倒してくれた方は、どちらですか？」女性がふたたびことばをかけた。

「は、はい。わたしがゲロドを倒した、サマラのイワンと申します」

「イワン……南方の名ではありませんね。イワンとは、北のわたしたちの国、ノルムの歴代の王が継承する名。そういえば、10数年前にも、ピョートルという、やはり北の国の名を持った男が、ノルムをめざして南の国からこのシュバルの森へやって来ました。男は聖なる剣を見いだせなかったばかりに、ノルムへの道なかばで倒れました。わたしはゲロドの邪悪な魔力によって身動きできずにひつぎに横たわっていましたが、その男がくやしさのあまりにあげた叫びは洞窟にこだまして、わたしの長い長い夢のなかにもしっかりととどいていました」

「そ、それは……父です」

「そうだったのですか。あなたの父は、あとからここへ来る者のためにと、サマラから身につけてきた盾とヨロイを洞窟の中に隠し、そのうえでみずからナーガの部屋に身を投げて亡くなられたのですよ」

「では、わたしがゲロドを倒せたのも、父の犠牲があってこそ……」

「そうです。でも、それはきっと運命だったにちがいありません。数百年前、悪魔ゲロドが現れ、一夜のうちに鳥さえ越えられない高い崖をきずいてノルムと南の国を分けへだててしまったとき、時の王だけが崖の南に追放されたのです。王の血をひくあなたの父が魔の森シュバルにいどみ、そして、そのあとをついだあなたがとうとう……」ユニアは涙で声をつまらせた。

ユニアは涙をふりすてるように勢いよく立ちあがり、駆けだした。

「ゲロドが倒れ、呪いがとけた今、すべての者が解放されたのです。祝いの日に涙はにあいませんわ。さあ、行きましょう！」

ユニアは祭壇のうしろの隠し階段をおりていった。イワンとマルコも急いであとを追った。

「ごらんなさい。この豊かな水を！」

イワンは声にならない叫びをあげていた。洞窟をぬけたところは湖のほとりだった。が、いまや湖は大河のようにうずまき、南にむかって流れくだっていた。北にそびえていた高い崖がくずれ、あとからあとから水が森の低地に流れこんでいく。そして、オオカミの鼻を通り、さらに深々とロクサイン山脈をえぐって進んでいる。さっきの揺れはこのせいだったのだ。

「これで南との境もなくなりますわ」ユニアが歌うように言った。

3人は岸にそって北へむかった。湖の端まできたとき、崖のあったむこうからたくさんの人の歓声があがった。見ると、人間もいればエルフ族もいる。そしてあきらかにその混血とわかる美しい人々も——。

シュバルの森にとっては数百年ぶりに晴れわたった夕暮れの空の下、3人はノルムの人々にあたたかく迎えられた。

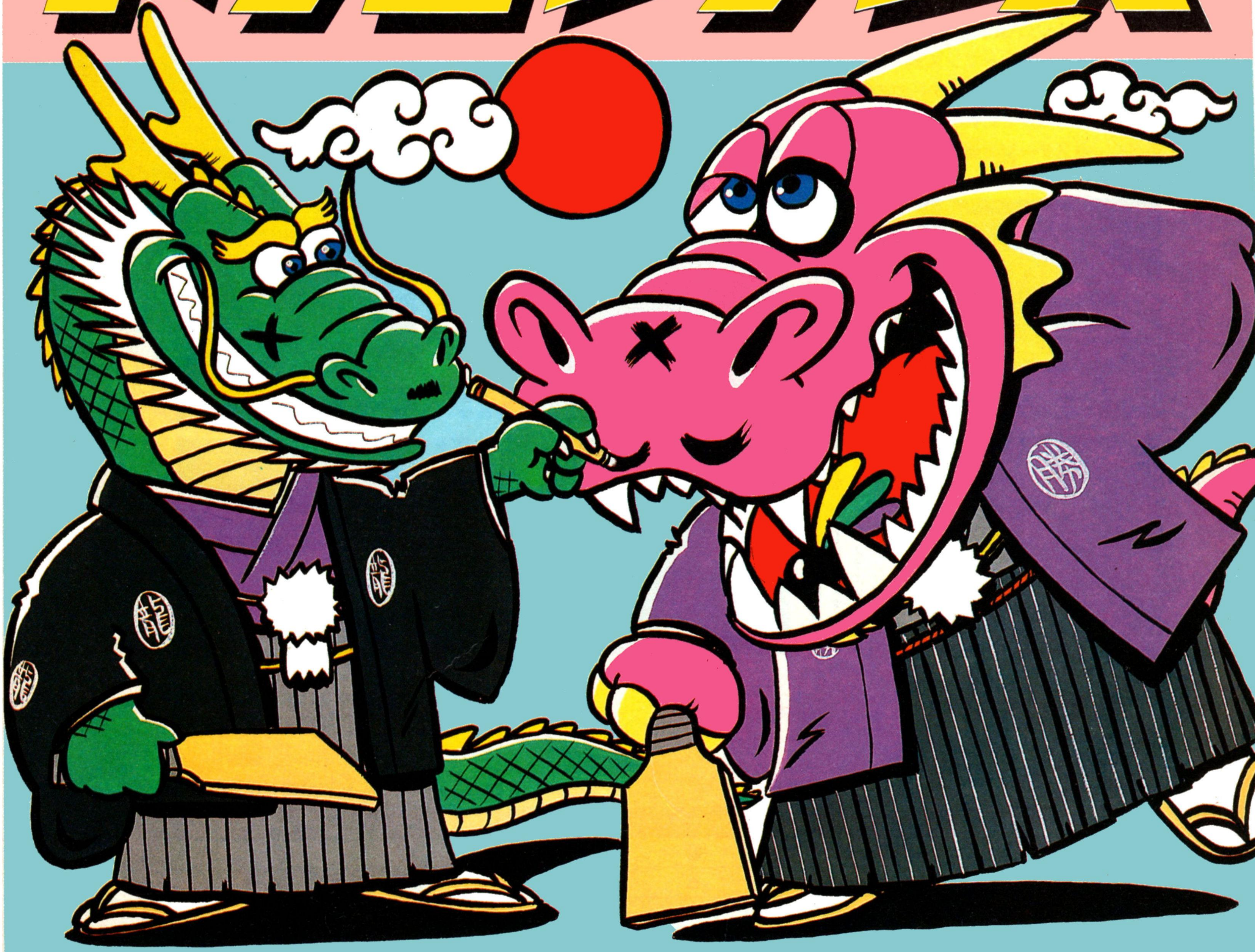
……以上が、今も吟遊詩人に歌われる『魔の森シュバル』の物語である。イワンは王の座についたのか、ユニアと結ばれて幸せに暮らしたのか、それとも新たな冒険に旅立ったのか、それはべつの歌にうたわれているのだけれど、また機会があったら話してあげることにしよう。



作：松枝蔵人／絵：羽衣 翔

★新・作・情・報・満・載

ドラゴンプレス



龍年をむかえてますますはりきるたつおくんが、新年のごあいさつがわりにお贈りする『ドラプレニューイヤー大作戦』。お正月にぜひ遊びたいソフトを集め、攻略のポイントを紹介します。

イラスト／早川茂喜

ROCKMAN
ロックマン

R カセット
カプコン ¥5,300
発売中
アクションゲーム

難関ポイントは、この技で乗りきれ！



どのステージにも、ここは難しいって場所があるよね。カットマンステージの、あの画面とか、アイスマンステージのあそことか…。そんなキミたちのなやみを解決するべく、各ステージの重要ポイントをさぐり、それぞれのステージにあった攻略法のヒントを紹介しよう。

ステージの途中でひっかかって、どうしても先に進めないとか、それぞれのボスに有効なアーマーがわからなくて困っているなんて時に、このページを参考にプレイしてみてくれ。きっと役に立つよ。

カットマンステージ



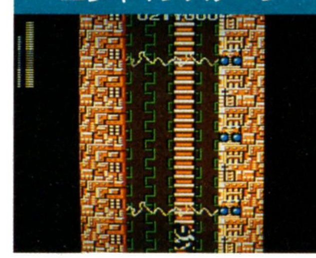
←ここであわててしまうと、必ずと言っていいほど、敵の弾にはじき落とされてしまう。一度敵に弾を撃たせてから、タイミングを見てイッキにかけおりてしまおう。

ガッツマンステージ



←ゴンドラがこの位置まできたら、すかさずジャンプ！　これより早すぎても遅すぎてもダメ。さらにこの一段下のゴンドラは、ひんぱんにかたむくので注意。

エレキマンステージ



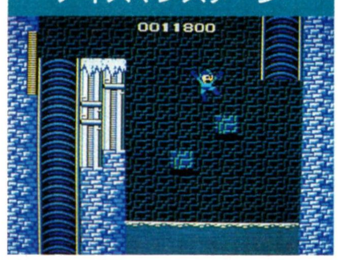
←真ん中と上下から、交互に発射される。電撃の消えている時間は、ロックマンがギリギリ通りぬけられるぐらいしかない。ここでくらうと、ボスとの対決で不利になる。

ファイアマンステージ



←タイミングさえよければぬけられなくもないが、もしアイスマンを倒していれば、アイスラッシャーでこおらせてから通ればいい。ここで体力をうばわれると、あとにひびく。

アイスマンステージ



←突然空中に現われるブロック。出現するパターンが決まっているので、おぼえてしまえばカンタン。1つ現われたら1つ消えることを、よ～く頭に入れておこう。

ボンブマンステージ



←ここにある1UPは、絶対にとるべし。わりと最初のほうでボンブマンにいどむ人は、特に必要だぞ。守っている敵も、さほど強くないのでカンタンだ。



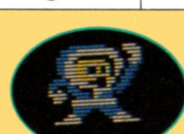
ボスキャラ別有効アーマー全公開

どのラウンドのボスにも、これが有効だというアーマーがあるんだ。今回は特別に、"ボスキャラに対するアーマーの有効度" を、表にしてみた。これをみて、自分なりに攻略順路を作ってみよう。

	アーマーなし	ローリングカッター	スーパーアーム	アイスラッシャー	ハイパーボム	ファイアーストーム	サンダービーム
カットマン	○	△	◎	×	○	○	△
ガッツマン	○	△	△	×	◎	○	△
アイスマン	△	○	×	×	◎	△	◎
ボンブマン	○	○	×	×	△	◎	○
ファイアマン	○	○	×	◎	△	△	△
エレキマン	△	◎	◎	×	○	△	△


カットマン


ガッツマン


アイスマン


ボンブマン


ファイアマン


エレキマン



92　そのときだった。回廊のむこうにキミの2倍も身長がある怪物が現れた。「トロルだ！　ものすごい強敵だよ」そんなことは一目でわかる。だが逃げ道をふさがれた。闘うしかない。バトルだ！　敵：トロル、HP：54、勝敗：(　　)　勝った→69、負けた→31

アタックアニマル学園

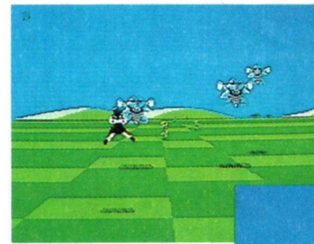
Rカセット
ポニーキャニオン　¥5,500
12月26日発売
アクションゲーム

ノッコは走る、友を救いだすその日まで

とぎれることなく現われる「アニマル学園連合」に必死に立ちむかうノッコ。オロチにさらわれた友だちを助けにいくなんて、なんて友だち思いなんでしょう……なーんて感動して泣いてたりすると、3Dメガネも効果がなくなっちゃう。スケバンはクールにハードにキメにゃいかんぜよ！

マップの見方

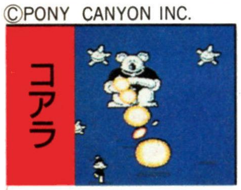
下にあるのは、全6ステージの“おすすめルートマップ”だ。通るコースによっては、案外ラクにクリアできるから、キミもチャレンジしてみてね。実はまん中が“安全地帯”という所も多いんだよ。



⬅このゲームの魅力は、何といってもスピードと立体感。敵キャラの動きは、実にすばやい。



➡セレクトボタンを押すと液晶対応の画面になる。3Dスコープで迫力倍増だ！



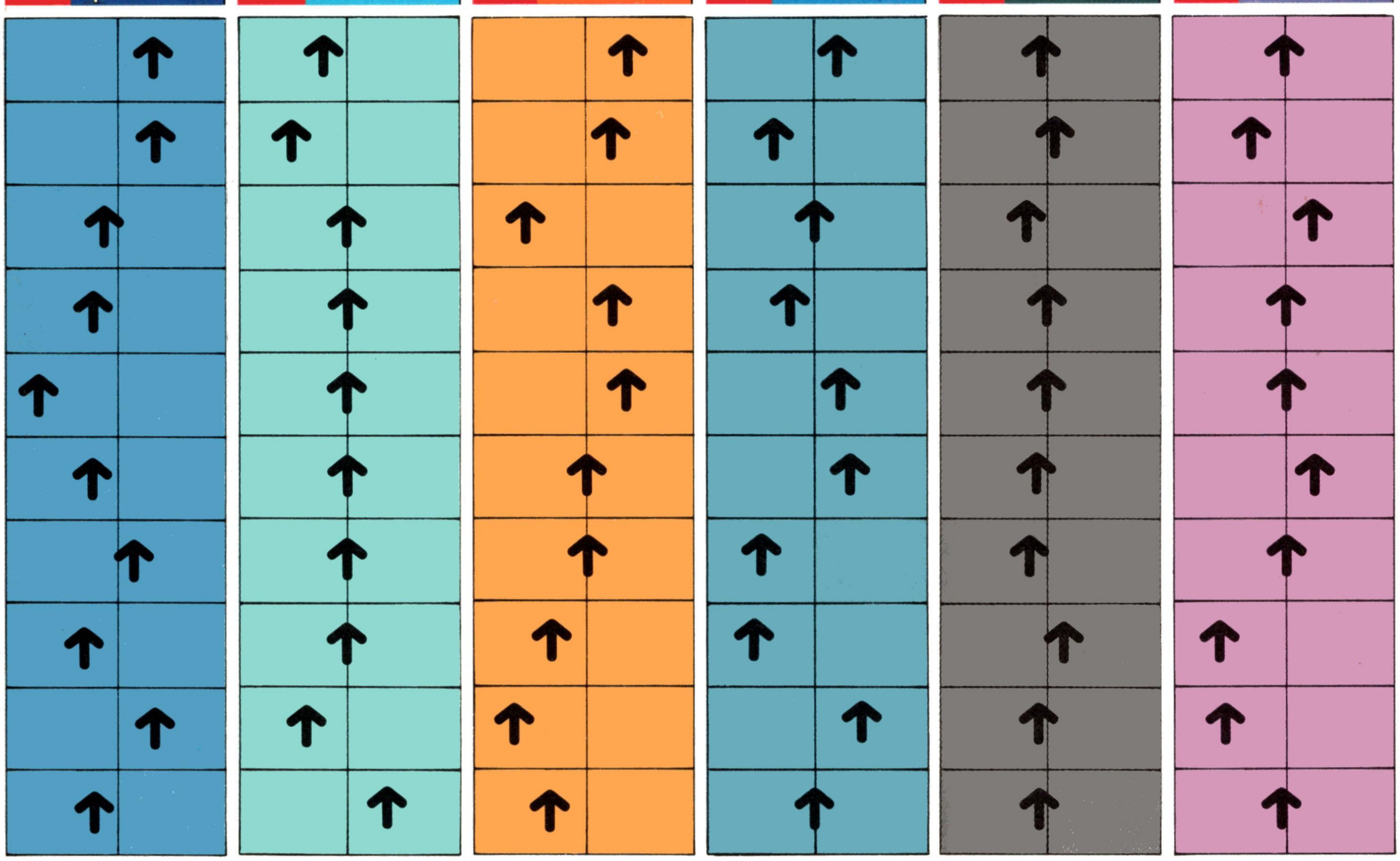














STAGE1

⬅スケバンにしてはフツーのセーラー服。



STAGE2

⬅おや？　白いものが見えてるような…。



STAGE3

⬅体操着姿とは、まるで元気な良い子!?



STAGE4

⬅水泳だって得意なスポーツ少女だ！



STAGE5

⬅さすがに着がえるものがなくなった？



STAGE6

⬅おっと、最後はアイドル路線だ！

93 「気をつけて、イワン！　こいつはハッグといって死肉を食べる妖怪だよ。妖術を使う前に倒すんだっ！」マルコが苦しげに叫んだ。老婆がぶつぶつつぶやくと、その姿がゆらめきだした。キミはとっさに剣をふるった。バトルだ！　敵：ハッグ、HP：48、勝敗：(　　)。南へ進む→25、北へ進む→28

ウルトラマン2 出撃科特隊!!

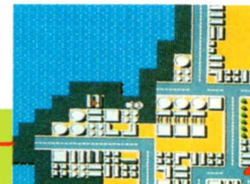
Dディスク
バンダイ ￥3,300
発売中
アクションゲーム

暴れ狂う怪獣たち、戦えウルトラマン

地球侵略をねらうメフィラス星人。ヤツはバルタン星人やザラブ星人と手を組み、狂暴な怪獣を地球へ送りこんできた。そこでキミの使命であるが、科学特捜隊、地球防衛軍、そしてウルトラマンを巧みにあやつり怪獣をやっつけることにある。しかし敵はこちらの力を分散させるため、怪獣を何か所にも出現させてきた。各シーンごとに作戦をねってから攻撃だ。



⬅アントラーを倒すのに必要なアイテムはココに。パトロールカーで出動だ。





⬆建物の中へ侵入。中央に「バラージの青い石」を発見。



⬆同時に出現するラゴン。アントラーばかりに気を取られないように。



⬆敵怪獣の生命力が落ちてきたら、ウルトラマンに変身だ。

ウルトラマンに変身



怪獣撲滅チャート

- 科学特捜隊本部
  - 各隊員の武器、乗物を決める → 科特隊出動
  - 地球防衛軍の出動を要請 → 科特隊出動
  - 怪獣の弱点を調べる → 対怪獣用の新アイテムが必要か？
    - NO → 科特隊出動
    - YES → 新アイテムをパトロールカーで探す → 科特隊出動
- 科特隊出動 → 怪獣の出現している現場へ急行する
  - ⇄ 怪獣が何か所かに同時に出現した場合、他の怪獣の動きにも注意
- → 怪獣の目的（行き先）を知る
- → 目的地への進行を妨げ、被害の少ない効外へおびきよせる
- → 怪獣の生命力を減らす
  - → ウルトラマンに変身し、怪獣と対決 → 怪獣をやっつける
  - → 怪獣をやっつける

地球の平和を乱す怪獣たち

ウルトラマンは13匹の怪獣を倒さなくてはいけない。なかには、新アイテムを開発しなくては倒せない怪獣もいる。強敵ぞろいなのだ。

ガボラ



ギャンゴ



アントラー



ペスター



ゼットン



シーン	出現する怪獣
1	アントラー
2	ギャンゴ
3	ガボラ、ネロンガ
4	ペスター、ブルトン
5	アントラー、ラゴン
6	ギャンゴ、ゼットン
7	ガボラ、ネロンガ、ザラブ星人
8	ペスター、ブルトン、ゴモラ
9	アントラー、ネロンガ、バルタン星人
10	ギャンゴ、テレスドン、メフィラス星人

94 「ここはシュバルの森のまん中。山にかこまれたスリバチみたいな地形のいちばん底なんだ。ここから四方にのびる道を行けば、どこにでも行けるみたいだね。どうする？　イワン」マルコがそう言ってキミの顔を見た。**東の道へ進む→54、西の道へ進む→91、南の道へ進む→82、北の道へ進む→90**

殺意の階層 ソフトハウス連続殺人事件

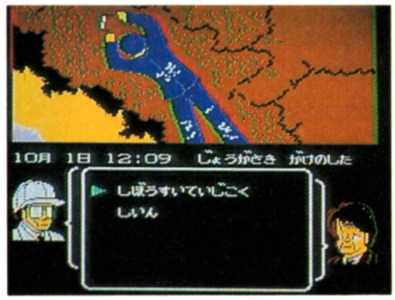
Rカセット　HAL研究所　¥5,900

バックアップ　1月7日発売

アドベンチャーゲーム

愛と憎しみのプログラムが動きはじめた

横浜のソフトハウス、パワーソフトのプログラマー、西河正人が殺害された。被害者の友人でもある名探偵、樫畠が事件の調査にのりだす。パワーソフト社長、富野が犯人は社員のなかにいるかもしれないと証言。樫畠はパワーソフトの社員たちを調べはじめたのだが…。



⬅ガケの下に横たわる西河の死体。死因や死亡時刻を鑑識にたずねている。



⬅被害者のものと思われるカバンにはフロッピーディスクが入っていた。

おもな登場人物



松丘 企画開発部長。社長の甥にあたる。



美沙子 事務担当。西河と婚約していた。



富野 パワーソフト社長。美沙子の父。



林 事件現場にいる鑑識課員だ。



中村警部 警視庁捜査一課に勤務する。



樫畠 若き名探偵。被害者とは友人同士。



花枝 事務担当。人のウワサ話が好き。



里歌 販売担当。松丘と交際している。



慶子 事務担当。森田とつきあっている。



諸尾 グラフィックデザイナー。



森田 営業担当。いつも青春している。



石橋 営業担当。クルマ好き、女好き。

攻略ガイド

人のウワサは花枝サン

パワーソフトの社員についての情報を集めようと思ったら、まず花枝おネエさんのところへ行ってみよう。細かいコトまで教えてもらえるぞ。



⬅花枝さんの趣味はヒトのウワサ話だとか。男女関係などについては、特にくわしく教えてくれる。

セリフばかりに気をとられるな！

ＡＶＧはセリフさえチェックしていれば解けるなんて思っていないかな。上半分の絵はオマケじゃないんだぞ。絵のチェックも忘れるなよ！



⬅部屋の内装を見るだけでも、そのキャラクターの特徴や性格がわかってくるというもんだ。

被害者の生活をあらいなおせ！

殺された西河の部屋で仕事道具にまぎれて、なにか手がかりになるものが見つかるかもしれない。画面をよく調べることも忘れずに実践しよう。



⬅つくえの上、コンピュータ、たな…調べるうちにキミは2つの手がかりを得るはずだ。

男女関係からきりくずせ！

花枝の話は、おもに社内の男女関係について。犯行の動機が男女関係のもつれである可能性もあるので、そのセンからの聞きこみも忘れずに。



⬅殺された西河と婚約していたという美沙子。だが、それは父親の決めたことだという……。

ハイパーウェア訪問記

開発者が語る事件解決のキモ

このソフトの開発グループ「ハイパーウェア」に事件解決のカギを聞いた。「そーですねー。ヒトのウワサを聞いたら必ずその当事者にも話を聞いてみろ、てーとこですかねー」うむむ…もっと具体的なヒントを聞きたいが、さすがトーダイ生、ガードが固いぜっ！



個性的と言われたい(？)「ハイパーウェア」の面々。

95　「ブロ、イナム、ノルム、テト。ブロ、イナム……」キミは呪文を三度となえた。と、そのとたん、部屋が大きく揺れだした。「な、なんだ!?」マルコがしがみついてきた。だが、ひつぎだけが少しも動かない。揺れがおさまるにつれ、ひつぎがこうこうと輝きだしていた！ →エンディング（124ページ）へ

マグナム危機一髪 エンパイアシティ-1931

R カセット
東芝EMI ¥5,300
発売中
シューティング

オレの拳銃の前に敵はいない！

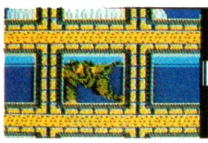
1931年、マンハッタン。この街の片隅で今、男たちの死闘が始まろうとしている。数多くのギャングたちを相手に1人の男が戦いを挑んだのだ。その男の名はディーン。カレは手段を選ばぬ汚い手口で襲いかかる魔の手に、敢然と立ち向う…。シブめのグラフィック&ストーリーで、ハードボイルドの気分をタップリ味わえる。ゲームはとにかく単純明快。出現する敵を撃ち殺すだけだ。ただし弾数に制限があるので、調子にのって乱射すると自分の首をしめるハメに。撃たれそうになったら、よけることもできる。一瞬の判断が生死を左右するのだ。



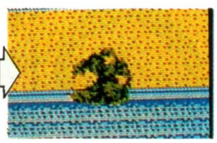
敵

様々な場所でキミを襲う!!

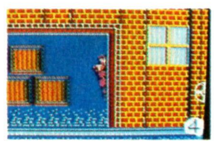
路上、トビラの陰、マド、教会、クルマのドアなどなど、いろんな場所に敵は隠れている。敵が画面内にいないときは、画面左右の矢印が敵の方向を教えてくれるが、画面内の敵はキミ自身が素早く探し出し、すみやかに始末しなければならないのだ。



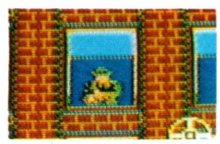
⬆いきなりマドから飛び降りてくる。



⬆地面に着地。このあとすかさず撃ってくるぞ。



⬆ビルの陰から身を乗り出す。頭を狙って撃て!!



⬆普段は路上の敵ばかりだから、見逃すことも。



⬆なんと、こんなところからでも出現するのだ。



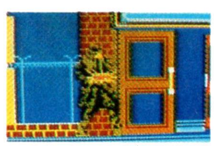
⬆車のドアに隠れて撃ってくるヤツもいる。



⬆バッ!! とカーテンが開いたと思ったら銃口が…。



⬆撃ち殺すとカーテンを巻き込みながら倒れる。



⬆マシンガンを乱射する。殺られる前に殺せ!!



⬆教会の屋根裏にも。まさに無法地帯だ。



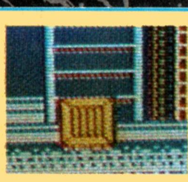
⬆動きが素速い上にイキナリ撃ってくるイヤ～なヤツ。

キミは生き残れるか!?

隠れキャラ

木箱がでたら即、撃て！

路上に転がっている木箱を撃つと、いろんなキャラが出現する。ボーナスポイントからワケのわからんものまで、なかなかユニーク。



⬆この木箱を撃つことによって、いろんな隠れキャラが出現するのだ。



⬆ドル袋。撃つと得点が。



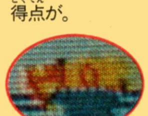
⬆金ののべ棒。これもボーナス。



⬆残弾が増える。ラッキー。



⬆スーパーマンか、コウモリか!?



⬆2頭身のモンスターみたいだね。

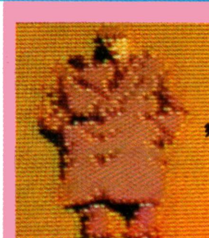


⬆ゴキブリ。ど～ゆ～意味じゃ？

ボス!?

強いヤツには根性で行け

ステージ8の最後に出現するフテブテしい野郎。1～2発の弾を命中させても、かがみこみながら撃ってくる。弾をバラまいて、素早くよけろ。



⬆コートのポケットに手をつっこんで、いかにも…、といった感じだ。



⬆何発か弾を撃ち込んで、安心しているといたい目にあうのだ。



⬆撃たれながらも最後のあがきで撃ってくる。敵ながらなかなか根性のあるヤツ。

96 通路はここで急に折れまがり、北と東に直進している。この通路は、おそらくこの迷路のように折れまがって入りくんだ洞窟の本道ともいうべきものなのだろう。両側の石壁にはよく見ると規則的な異国風の彫りものがほどこされている。東へ進む→17、北へ進む→25

銀河の三人

Rカセット 任天堂 ¥5,000 発売中 ロールプレイング

今、愛と友情と勇気の3つの力が発動する！

このゲームのなかでキーポイントになっているのが、月で救出する謎の少女リミ。彼女は、自分の名前以外すべての記憶を失っているんだ。しかし、ESP能力の高い彼女はゲームの途中から、ライーザ隊の一員として共に戦ってくれるんだ。そして、プレイヤーのレベルに合わせて、彼女もさまざまなESPを身につけていくぞ。今回はそれを紹介だ。



⬆リミにはいったいどんなヒミツがあるのか？

⬅リミのESPは重要だ、大切に使おう。

順序	ESP	消費P	効果
1	なぐさめ	4	ライーザのダメージを回復
2	ビット	4	敵にESPエネルギーをはなち、ダメージを与える
3	コール	2	ライーザのいる空間へ、ガルムをよぶことができる
4	パワー	6	戦闘空間をビームの通りやすい状態にし、ビームの破壊力を倍にする
5	バリアー	8	ESPによるシールドでライーザを包み、敵の攻撃によるダメージを減らす
6	ニードル	7	ESPエネルギーを針状にして敵にぶつける
7	ワープ	18	もっとも近いステーションにワープする
8	クリア	7	ガルムのフォギーを解除し、ビームの攻撃をアップする
9	ゆうじょう	12	"なぐさめ"よりも多くのダメージを回復させる
10	パック	12	ESP攻撃してくるガルムに対し、そのESP能力をうばう
11	カット	4	ワイヤー攻撃でつかまったとき、それをカットし、ビームの力も2倍になる
12	かいじょ	12	ガルムのミサイルネットをとりのぞき、ビームの力を上げる
13	スパーク	12	ESPエネルギーをスパークさせ、ダメージを与える
14	かなしみ	7	ガルムのパラライやストーン攻撃で動けなくなったとき、もとにもどす
15	いかり	?	リミの聖なる怒りは巨大なエネルギーとなりライーザを救う

目指せパチプロパチ夫くん

Rカセット ココナッツジャパン ¥5,500 発売中 パチンコシミュレーション

全国のパチ夫くん必見、釘はこうして見ぬけ

さっそく『パチ夫くん』を買いに行ったものの、どうもうまくいかない、打ち止めなんて程遠い、って人も多いと思う。そこで必読、"釘"の見方徹底解説。一般台、ヒコーキ台、セブン台とタイプ別に説明してあるから一目りょう然。

一般台



中央のオートバイの両肩付近と、いちばん上にある"天釘"がポイント。この"入賞口"に入れると下のチューリップが開く。コツコツ球をためるしかない。



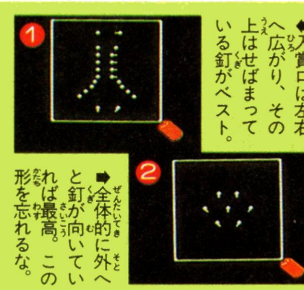
➡入賞口が開いてれば良い。左右両方を調べて、狙い目を決める。

ヒコーキ台



左写真の①のところへ球が入ると1回、②では2回、台中央のヒコーキの翼が開く。翼が球をひろいVゾーンに入賞すれば"大当り"。翼が18回も開閉するんだ。

この台では、いかに翼を開かせるかがポイント。囲み部分の釘が重要だ。



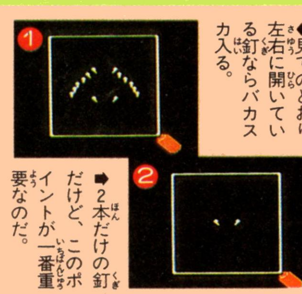
⬅入賞口は左右へ広がり、その上はせばまっている釘がベスト。

➡全体的に外へと釘が向いていれば最高。この形を忘れるな。

セブン台



「GOチェッカー」へ入賞すると数字が回り、奇数のゾロ目（"111"、"333"など）が出たら"フィーバー"。数字はランダムに止まるから、回せば回すほどフィーバーの出る確立は高くなる。「GOチェッカー」のまわりの釘に注目だ。



⬅見てのとおり左右に開いている釘ならバカスカ入る。

➡2本だけの釘だけど、このポイントが一番重要なのだ。

97 入口にもっとも近い地点だ。南の入口から北にまっすぐ通路がつづいており、ここから東に細い道が枝わかれしている。入口のほうからはほのかに外の光がさしこんでいるのを見ることができる。**東へ進む→39、南へ進む→43、北へ進む→84**

METAL GEAR（メタルギア）

©KONAMI 1987 TM

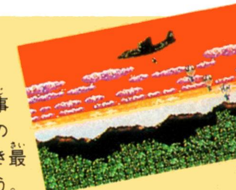
R カセット　コナミ　¥5,300
発売中
ロールプレイング

コンバットRPGの異色作登場！

敵に見つかるな！　発見されてしまったらスグに全滅させろ!!　ホンモノ指向のリアルな状況設定で、今までのコナミのアクションRPGとはひと味違うこのゲーム。最終兵器に隠された謎や数々のワナ、押し寄せる敵、ユニークなアイテムなどなど、キミを熱中させることまちがいなし。



Story



南アフリカの奥地にある軍事国家「アフターヘブン」。今、この国のどこかで、秘かに恐るべき最終兵器が開発されているという。
その最終兵器についての情報を集めるべく、「フォックスハウンド部隊」のひとり、グレイフォックスが派遣された。しかし、数日後、「メタルギア……」という連絡を最後に消息を断ってしまったのだ！　そこでキミの任務だが、部隊仲間のグレイフォックスを救出し、最終兵器についての情報をつかむことだ。

仲間を救え！最短ルートはコレだ！

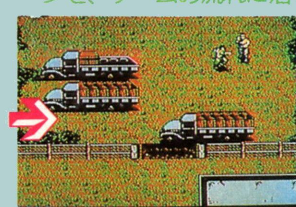
スタート時には無線機以外に何も持っていないキミは、敵基地内で武器やアイテムを調達しなければならない。なんとも心細いかぎりだ。そこで、ビル1クリアまでのハイライトシーンを、ゲームの流れに沿って紹介しよう。



⬆敵地へ降り立ったキミは、無線機以外には何も持っていない。



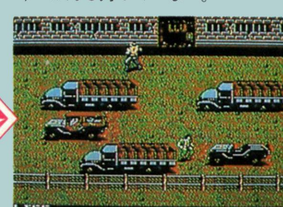
⬆無線は、まずキミの目的を教えてくれるのだ。



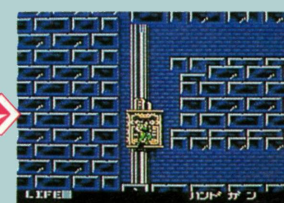
⬆ほろのかぶせてあるトラックには、乗りこむことができる。



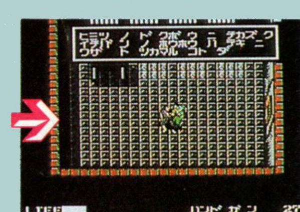
⬆トラックにはアイテムが置いてあるものと別の場所へ移動するものがある。



⬆扉はカードを持っていれば開く。ここからビル1に侵入することになる。



⬆エレベーターで各階の移動をする。ビル1は屋上のある3階建てだ。



⬆仲間を救い出すと、クリアに必要ないろいろな情報を教えてくれる。



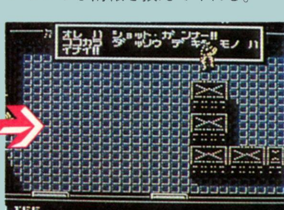
⬆このトラックがグレイフォックスに会うカギだ。



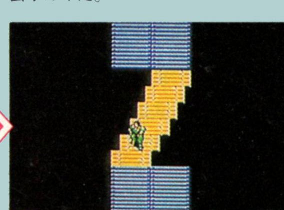
⬆敵に捕えられたキミは装備を解かれ独房に閉じこめられる。



⬆独房から抜け出しグレイフォックスを救い出すと、博士の話が聞ける。



⬆グレイフォックスを見張る敵。まずは自分の装備を見つけ出そう。



⬆屋上のつり橋。落ちると死ぬぞ。この先にメタルギアを作った博士が…。



⬆ドアを守る敵。かなりの強敵だ。右の扉か左の扉か…？



⬆すでに博士はビル2に連れ去られた後だった。ザンネン。

98 剣にさしつらぬかれたナーガは、たちまち煙のように消えうせた。その大ヘビがとぐろを巻いていたあたりに一枚の石板があった。マルコは首をひねった。「なんの文字だろう。ぼくにも読めないや。古文書らしいけど、だれか読めるかもしれないから書きとめとこう」『黒の♤』を入手。→2

独眼竜政宗
どくがんりゅう まさむね

Rカセット バックアップ
ナムコ 価格未定
3月発売予定
シミュレーションゲーム

戦国シミュレーションの決定版だ!

プレイヤーは、独眼竜こと伊達政宗となり、奥羽12か国の統一をめざす。ゲームをはじめた直後は政宗も若く、伊達家も弱小国なので、他国へ攻め入るなど力不足でとても不可能。そこでまず、伊達家の力を強くしなければならない。土地をたがやして石高を増やし、兵力を増強していく。これをくりかえせば、年月とともに伊達家に力がついてくる。十分に力をたくわえたと判断したなら、いよいよ他国へ攻めこむときだ。軍勢を率いてのりこもう。合戦に勝てば、その領土は伊達のものだ。それ以降はその国の統治もしなくてはならないから、ますますタイヘンなことになるぞ。しかし、1つや2つの国に勝ったくらいでウカレていてはいけない。奥羽12か国すべてを制圧するまで、戦いは終わらないのだ。キミは東北を統一できるか!?



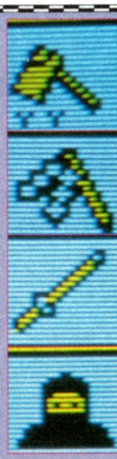


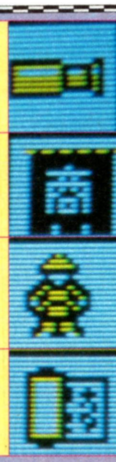
➡奥羽12か国のマップ。統一するまでの道のりは、かなりきびしい。

指令を出す

土地の開墾から出兵まで、国を治めるための指令がいくつか用意されている。状況をよく考えて、適確な指示を出し、国を繁栄させよう。



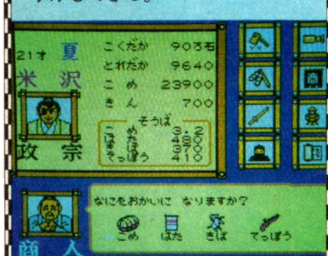




指令	説明	指令	説明
開墾	土地をたがやす。金はかかるが収穫量がアップする。	様子を見る	各国の状態（石高、軍隊など）を調べる。
きとう師	困った時の神だのみ。ラッキーなことが起こる。	商人	米や鉄砲などを、相場にしたがって取り引きする。
兵の訓練	兵士の戦闘能力、鉄砲の弾数をアップさせる。	軍事	足軽の雇用から出兵まで、軍事に関して命令する。
忍者	敵国に忍者を送りこみ、ひそかにダメージをあたえる。	セーブ	状態をセーブしておく。次回コンティニューできる。

商人と取り引き

米、旗、騎馬、鉄砲について売買する。相場によって常に価格が変動するので、うまくやれば金もうけもできる。



敵国をさぐる

石高、財政状態、軍事力、兵の訓練度などについて、くわしく表示される。自国よりも弱い、と見たらイッキに攻め落とそう。



アクシデント

大雪、台風、地震といった自然の猛威の前にはなすすべがない。被害を受けても、涙をのんで耐えるしかないのだ。



やぶさめで特訓!

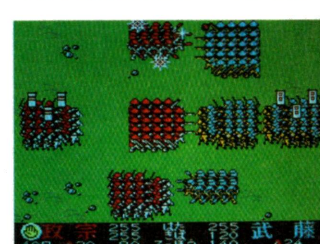
兵士の訓練は軍事力を強化するために欠かせない。1回の訓練で上がる訓練度は、ふつう1なのだが、やぶさめで高成績をあげることにより、イッキに4まで上げることができるぞ。



⬅走る馬の上から的をめがけて矢を放つ。速く走ることと正確にねらうことが高得点への道。

さあ、合戦だ!

鉄砲隊が弾を撃てるほかは、合戦は体当たりの肉弾戦だ。後方にひかえた旗を持った一団を全滅させたほうが勝利をおさめる。陣形によっては不利な戦況もカバーできるぞ。



⬅アクションゲームのようなテクニックは必要としない。一手一手考えながら兵を動かせる。

※このソフトはシャープのC1では作動しません。

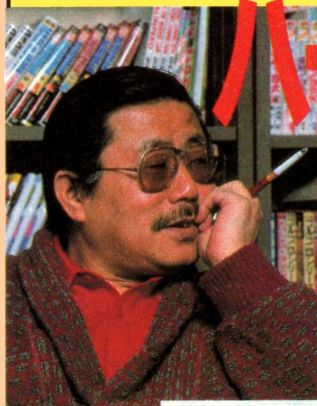
99 老人はキミとマルコのことがどうしても気にかかって小屋をあとにできなかったのだという。「じゃが、もうこれ以上はとどまれん。わしはこのあとすぐ出発する。大悪魔を倒して、どうかこの森に平和をとりもどしてくれ。では、さらばじゃ！」キミたちも別れのことばを返した。『赤い⚘』を入手。→16

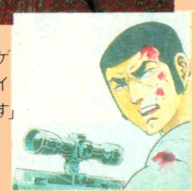
ドラプレ新聞

発行所 ドラゴンプレス 情報局

さいとう・たかを ハードボイルドを語る

「ゴルゴ13」、男の魅力





⬆「原作に忠実なゲームは、私のプレイするゴルゴだけです」

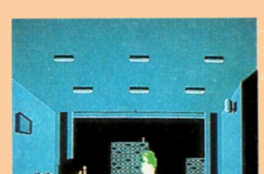
我慢が、男の美学だ！

人間の矛盾を描いています

読者にハードボイルドについて語っていただきたいのですが。

「"ゴルゴ13"の魅力というのは、我慢する男の美学だと思って描いてます。男っていうのは、我慢してこそ魅力が出てくるもんだ。我慢することに、どれだけ美意識を持てるか…。そのへんを描いてます。だから、"ゴルゴ"があまりしゃべらないっていうのは、そういうことなんです。"ゴルゴ"は、強い肉体と精神を持っている男のように思われがちです。

が、実はそうではない。そうなろうとしているんです。そこに、耐える男の美学といったものが、出てくるんです」





⬅「今の子供には、我慢が欠けていますね」

形どおりにするのは苦手

18年間、一度も休んでません

「ファミコンですか？ やったことはありますが、あのスピードになかなか追いて行けません。難しいですね。今の子供は決められたことをするのは得意みたいだから、ファミコンなんかいいんでしょうね」とおっしゃるさいとう先生。

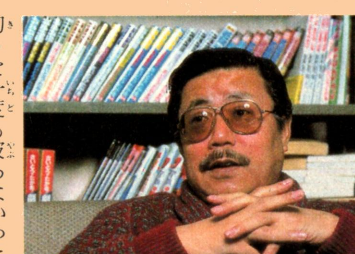
「私は機械に弱いんですよ。自分で何かを作るのは好きですが。子供の頃に雑誌の付録を作ったときも、部品は余ってるのに、完成させてました。何か別のもので応用してしまうんですね。きちんと形にしなければならないっていうのは苦手です」

『ゴルゴ13』は、来年で連載20周年になりますね。

「毎回、もっと良くなるんじゃないかという思いです。ただ、私が『ゴルゴ13』で自慢できるのは、締切りを一度も破らなかったことです。病院のベッドの上でも書きました。プロである限りは、当然だと思います」

さて、FCの『ゴルゴ13』での、デューク東郷氏に対しては？

「動くことで、劇画のイメージを壊さないか心配ですが…。ストーリーのチェックはしていますよ」



⬆「できあがったら、早速挑戦してみます」さて、先生のプレイする『ゴルゴ13』は？

KEMCO コミック

スーパーマン 第7話 新発売の巻

いしかわじゅん



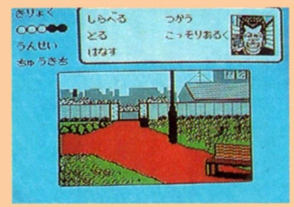
ビー・バップ・ハイスクール

凶暴＋軽薄＝変な不良たち

マンガも映画も大ヒット。とどまることを知らない"ビー・バップ旋風"は、ついにファミコン界まで、その笑い(?)の渦へまきこもうとしている。

母校の愛徳高校を中心に、他校の不良たちもビビらせる中間トオルと加藤ヒロシが主人公。2人の友人で北高校番格の前川シンゴが、何者かに連れ去られた。軽薄さではトオルたちにヒケをとらないシンゴは、ちょっとヤバイ筋の女の子に手を出してしまったらしい。シンゴを助け出せば、中央女子高校のレミという娘を紹介してくれる、なんて誘い言葉があり、2人はさっそくシンゴ救出へと立ち上がったが…。





軽いテンポのアドベンチャー、3月、データイーストより発売予定。(ロム・価格未定)

カプコン新作7本発表

アーケードの名作から、本格的シューティング、異色AVGそして三国志をテーマにしたシミューーションと、今年のカプコンは目が離せない。左の発売予定一覧表を見てね。



⬅アーケード版『1943』

発売日	タイトル	ワンポイント
1月下旬	D ガンスモーク	ガンシューティングの名作
3月予定	1943	『1942』の続編
4月～5月	トップシークレット	アーケードで人気のアクション
5月～6月	プロ野球？殺人事件	野球ゲームも楽しめるAVG
発売日未定	天地を喰らう	人気マンガのゲーム化
発売日未定	D バルガス	本格派シューティング
発売日未定	D アレスの翼	2プレイのシューティング

早耳ドラゴン

▼ボードゲームで名高い、ロールプレイングの『DUNGEONS & DRAGONS®』。全世界でユーザーを増やし続けているこのゲームが、日本でコンピュータゲームとなって登場する。(ポニーキャニオン、再来年発売予定)。

▼ホット・ビィがゾンビをテーマにパニックシミュレーションを開発中。



⬅コナミのアクション『魂斗羅』。



⬅タイトーの『アシュラナータ』。



⬅『プレデター』パック・イン・ビデオ。

ドラゴンプレス 発車時刻表

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ワンポイント
12月25日	マグナム危機一髪 エンパイアシティ1931	東芝EMI	¥5,300	気分はハードボイルド
12月26日	スーパーマン	ケムコ	¥5,500	永遠のヒーローがファミコンに
12月28日	[FT] 突撃 風雲たけし城	バンダイ	¥4,900	たけし城をめざせ
1月6日	ファミリーサーキット	ナムコ	¥3,900	フジ・スズカをかっとばせ
1月7日	殺意の階層	HAL研究所	¥5,900	黒いディスクに隠された謎とは
1月14日	コナミワイワイワールド	コナミ	¥5,500	おなじみのゲームキャラ続々登場
1月19日	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	¥5,500	コミカルなライダーたちのアクション
1月22日	スケバン刑事III	東映動画	¥5,300	かわいい女の子がワンサカ登場
1月23日	リップルアイランド	サン電子	¥4,900	ファンタジックなアドベンチャー
1月29日	ガーディック外伝	アイレム	¥5,500	期待のMSX移植版
1月29日	ドナルドランド	データイースト	¥5,500	ドナルド君が大活躍
1月下旬	ガンスモーク	カプコン	¥3,300	アーケードで人気のシューティング
1月下旬	[D] 3Dラリー	HAL研究所	¥3,500	3Dスコープで大迫力
1月下旬	パリ・ダカールラリー・スペシャル	CBS・ソニー	¥5,300	パリダカのスリルと冒険を君の手に
1月下旬	[D] ファイヤーバム	HAL研究所	¥3,300	ファンタジックなアクションRPG
1月下旬	松本亨の株式必勝学	イマジニア	¥9,800	株式のノウハウが学べるゲーム
2月1日	ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所	¥5,600	MSXでおなじみのゴルフゲーム
2月10日	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	¥5,900	遂にストーリーが完結する
2月19日	探偵神宮寺 横浜港連続殺人事件	データイースト	価格未定	国際都市で起きた謎の事件を追え
2月上旬	アルカノイドII	タイトー	価格未定	VSモードも付いているブロック崩し
2月中旬	[D] ドルイド	ジャレコ	¥3,200	魔物を倒すアクションゲーム
2月中旬	[D] 19(ヌ－イ－ゼン)	ソフトプロ	価格未定	次期国王をねらえ
2月下旬	[D] 飛龍の拳II	カルチャーブレーン	価格未定	成長した飛龍が活躍
2月下旬	砂漠の狐	ケムコ	価格未定	第二次対戦中のサハラ砂漠が舞台
2月下旬	[D] ワードナの森	タイトー	価格未定	アーケード版ファミコン化
2月予定	ナポレオン戦記	アイレム	価格未定	歴史にそった戦争シミュレーション
2月予定	オリュンポスの戦い 愛の伝説	イマジニア	¥5,300	ファンタジックなアクションRPG
2月予定	真田十勇士	ケムコ	価格未定	シミュレーション+RPG
2月予定	魂斗羅(こんとら)	コナミ	価格未定	コナミアクションゲーム決定版
2月予定	[D] ナゾラーランド VOL.3	サン電子	¥2,980	大人気シリーズ第3弾
2月予定	釣りキチ三平ブルーマリン編	ビクター音楽産業	価格未定	ハワイで釣りの大会だ
2月予定	ギャリバン	日本物産	価格未定	変身して戦うコスモポリス

ディスクライター書きかえ日

ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日
エキサイティングビリヤード	書きかえ中	新鬼ケ島(後編)	書きかえ中	カリーンの剣	書きかえ中	ナゾラーランドスペシャル	1月12日
磁界少年メットマグ	書きかえ中	麻雀家族	書きかえ中	トップルジップ	書きかえ中	エキサイティングベースボール	1月19日
夢工場ドキドキパニック	書きかえ中	アルマナの奇跡	書きかえ中	中山美穂のトキメキハイスクール	書きかえ中	SDガンダムワールド	1月19日
新鬼ケ島(前編)	書きかえ中	トランスフォーマー2	書きかえ中	妖怪屋敷	書きかえ中	エアフット	1月19日
タイタニックミステリー	書きかえ中	奇々怪界	書きかえ中	ファルシオン	書きかえ中	サンタクロースの宝箱	1月19日
クレオパトラの魔宝	書きかえ中	ドラキュラII	書きかえ中	バブルボブル	12月26日	アイスホッケー	2月2日
エキサイティングバスケット	書きかえ中	ファミコングランプリF1レース	書きかえ中	ファミリーコンポーザー	12月26日	極楽遊戯	2月9日
モンティーのドキドキ大脱走	書きかえ中	バルサーの光	書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II	1月12日	ウルトラマン2	2月16日

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ワンポイント
2月予定	ゴルゴ13	ビック東海	価格未定	アクション+シューティング
2月予定	[D]ザ・スーパーラリー	ビック東海	価格未定	ニュータイプレーシングゲーム
2月予定	百鬼夜行	ユース	価格未定	パーティー制のRPG
2月予定	武田信玄	ホットビィ	価格未定	シミュレーション+アクションRPG
3月17日	ファイティングゴルフ	エス・エヌ・ケイ	¥5,700	リアルなゴルフを楽しもう
3月25日	忍者くん 阿修羅の章	UPL	¥5,300	楽しい忍者くんのアクションゲーム
3月下旬	不動明王伝アシュラナータ	タイトー	価格未定	巨大キャラのアクション
3月予定	[D]風雲少林拳2	ジャレコ	価格未定	格闘技アクション決定版
3月予定	[D]レプリカート	タイトー	価格未定	思考型アクション
3月予定	ビー・バップ・ハイスクール(仮称)	データイースト	価格未定	映画が大ヒット
3月予定	信長の野望	光栄	価格未定	パソコンで評判のシミュレーション
3月予定	エリュシオン	東京書籍	価格未定	摩夜峰央がキャラデザインを担当
3月予定	独眼竜政宗	ナムコ	価格未定	期待のシミュレーション
3月予定	プレデター	パック・イン・ビデオ	価格未定	アーノルド・シュワルツェネッガー登場
3月予定	サラダの国のトマト姫	ハドソン	価格未定	きゅうり戦士がトマト姫を救う
3月予定	[D]覇悪怒組(はあどぐみ)	バンダイ	価格未定	おなじみ5人組がFCに
3月予定	聖書1999	イマジニア	¥5,300	エスパー少年少女5人の戦い
3月予定	彷魔が刻	東宝	¥5,300	ジキルとハイドのアクションゲーム
3月予定	スーパーブラックオニキス	B.P.S	¥5,900	伝説の秘宝を探しだすRPG
4月8日	双截龍(ダブルドラゴン)	テクノスジャパン	¥5,800	N.Yが舞台の格闘アクション
4月上旬	名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5,300	ホームズふたたび
4月予定	[D]レインボーアイランド	タイトー	価格未定	ポップなアクションゲーム
4月予定	1943	カプコン	価格未定	「1942」続編
4月予定	トップシークレット	カプコン	価格未定	アーケード移植のアクション
4月予定	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5,300	T.Vの人気番組FC化
5月予定	プロ野球? 殺人事件	カプコン	価格未定	野球も楽しめるアドベンチャー
発売日未定	怒 IKARI II	エス・エヌ・ケイ	¥5,500	ハードな男のシューティングゲーム
発売日未定	キャプテン翼	テクモ	¥5,500	アニメファン待望
発売日未定	東京ドーム(仮称)	バップ	価格未定	12球団堂々登場
発売日未定	[D]アスピック	ボーステック	¥3,300	パソコンRPGからの移植作
発売日未定	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5,500	未来版サッカー
発売日未定	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	価格未定	元気なドタ君のアクションゲーム

★その他の新作

- 王子ビンビン物語/イーストキューブ
- [D]コズミック・システム/イマジニア
- ドタ君の冒険浪漫/イマジニア
- ラッシュアンドクラッシュ/カプコン
- 天地を喰らう/カプコン
- [D]バルガス/カプコン
- [D]アレスの翼/カプコン
- 甲子園/ケイアミューズメントリース
- ロゼッタの謎/ケムコ
- 超惑星戦記メタファイト(仮称)/サン電子
- ダンプ松本/サンリツ電気
- ザ・テールエルランドの英雄/ジャレコ
- ディープダンジョンIII/スクウェア
- ラスベガス(仮称)/EPIC・ソニー
- ザ・マネー ゲーム/ソフエル
- アイランド・アドベンチャー/ソフエル
- 熱血高校ドッヂボール部/テクノスジャパン
- [D]Mr.GOLD/東映動画
- 太陽の神殿/東京書籍
- [D]聖剣伝説/DOG
- [D]ムーンボールマジック/DOG
- [D]エイリアン2/DOG
- [D]ライジン/DOG
- 浦島次郎/バップ
- ゴーデス(仮称)/ハドソン
- [D]ポケットザウルスクイズワールド/バンダイ
- [D]メタル・スレイダー・グローリー(仮称)/HAL研究所
- 電撃ビッグバン!/ビック東海
- 大戦略/ボーステック
- めぞん一刻/ボーステック
- ファンタジー/ボーステック
- ファンタジーII/ボーステック
- ピットストップ2/ポニーキャニオン
- ザナック2/ポニーキャニオン
- スターヴァージン/ポニーキャニオン

※[D]マークはディスク
[FT]マークはファミリートレーナー
マークがないものはロムカセット

次号予告

一冊まるごとスペシャル号だ

みなさん、明けましておめでとー！ え!? 気が早い？ だってマルカツは今号でお正月を迎えるんだもん。今言っとかないと言うときがないよ。

さて、次号はドラクエスペシャル、マダラスペシャル、Q&Aスペシャル、データバンクスペシャルと、一冊まるごとスペシャル号！「SDガンダム」攻略法付録、大好評の小説シリーズ第2弾「桃太郎伝説」付録もお楽しみに。

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン 勝ファミコン 第2号は

1/8 (金) 発売



質問電話9900

は12月25日(金)よりお休みさせていただきます。1月11日(月)より再開しますので、しばらくお待ちください。

EDITOR'S NOTES

今年も大きな事故(？)もなく正月が過ごせるのも読者の皆さんのおかげと感謝しつつ正月休みは遊び狂おうと、考えております。来年もヨロシクご愛顧してね。(佐)

今号から始めたマルカツスポーツを読んでくれたかな。『ファミリーテニス』のトーナメントで優勝しちゃったんだ。これでランキングも1位。向かうところ敵なし。(潔)

'88年は(や)氏、(潔)氏と相次いで30代に突入していく。すでに突入している(貫)氏、とっくに突入している(佐)氏と30代組が幅をきかせそうだ。でも、若さっていい。'88年も20代の(塚)

新年を迎えるとともに、1つ歳をとるワシではある。おそらく、きっと、ほぼ確実に例年どおり二日酔いの誕生日であろう。毎年毎年よく飽きないものだと自分でも感心する。(貫)

ぼくの住んでいる杉並の和泉町は、夜はとても静かです。しかし、朝になると近所の男子校からの声でたたき起こされます。同じことなら女子校の側に引っ越すんだった。(甲)

モンスターコンテスト予想のおたより、ありがとう！ 今度は、2月10日、『ドラクエIII』を絶対手に入れるためのキミの㊙作戦を教えてね。「2月10日は早起！」係へ。(山)

(勝)のライター、ヒゲの貴公子ビショップ小峯は似顔にそっくりである。いや、そのものというべきか。その彼に妹がいた！ しかもそっくりだという。ということは…。高木

クリスマスにお正月。うれしい季節になりました。おもいっきりファミコンできてしまうよね。お正月くらいファミコン見たくない！ ってヒトもいるらしいけど…。(杉)

クリスマスは過ぎちゃったけど、次の号までの間に、レコ大、紅白、初日の出、初もうで、かくし芸大会、私の23回めの誕生日とめでたいことが続出する。がんばるぞ！ (松)

ふっふっふ。ビッケになるまでねばったかいがあって、ビッグニュースが飛びこんできたぜ！ カメラマンの林Q氏に双子の女児誕生！ さ、うちもがんばっていい子産も。(や)

※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。

Staff

Editor in Chief……佐藤 辰男
Senior Editors……高野 潔／塚田 正晃
Managing Editors……角田貫士朗／後藤 靖彦
Editors……甲田 秀昭／高山 修一
高木陽一郎／杉浦 朋子／松本 剛
Contributing Editors……Kライターズクラブ
メトロクラブ（小我恋次郎／小林 研一／奥村真弓）
三之瀬耕平／永橋 隆／泉 ゆう
柳沢 孝文／橋本理恵子／羽根 正人
平井 秀／菅原 敬／CB'S PRO
佐藤 裕史／北村 和哉／竹下ひろし
Writers……超音速（渡部 功一／永田 浩章）
中島 昭歩／小峯 徳司／大竹 雅法
丸山 秀樹／山本 裕司／大堀 康祐
根岸 学／岡本 敦行／山崎 拓
Photographers……福家久仁子／林 久平
倉部 和彦／林 克典／岩瀬 典久
分部 辰浩／庄司 康治／加藤 幸広
Designers……12to12
（藤井 学／田中 幸久／米沢 栄
宇野いずみ／野口 敏治）
アトム・スタジオ／I'LL PRODUCTS
山下 知子／中川由美子／渡辺 省三
沼田 勝吉／斉藤 和代／佐藤 敏行
小林 博明

※編集部に直接ご用事の方は、03-221-9861にお願いします。

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン 勝ファミコン

第1号

昭和63年1月8日
定 価 360円
発行人 角川春樹
編集人 佐藤辰男
発行所 角川書店
住 所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03−221−9900
（販売部）03−238−8523
（広告部）03−238−8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27002−1／8



月2回発行 ㊓ファミコン vol.1
昭和63年1月8日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第3巻第1号通巻第43号 昭和61年10月27日第3種郵便物認可
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(221)9861(編集部) ☎03(238)8523(販売部)
ふろく付定価360円
T4912700201365

大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27002—1/8